
№ 12 (96)
декабрь 2007 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835



http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

Hellgate: London

По стилю Hellgate: London близок жанру horror, что отлично сочетается с безумным геймплеем.

The Witcher

Crysis

Великолепные пейзажи, феерическая игра света, огромная дистанция обзора, невиданные спецэффекты – результат работы разработчиков действительно впечатляет

Need for Speed: ProStreet

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Привет! Вступительную речь начнем с того, что этот номер "Виртуальных радостей" — последний в этом году. Перед встречей Нового Года, чисткой мандаринов и походом на рождественскую елку нам предстоит немало работы — издатели разразились традиционным валом игр и иногда создается такое впечатление, что увидеть первые январские деньки в трезвом уме и доброй памяти нам не удастся (отставить каламбурчики — мы, если что, говорим только об играх).

Чтобы ничто не осталось вне нашего внимания, в 12-м номере пришлось отказаться от ряда традиционных рубрик — не стоит шелестеть страницами и искать "Пыльные полки", "Свою колокольню", "Креатив", "Детский уголок" и "Подробности". Их нет, зато есть немало обзоров и анонсов, на которых остановимся чуть поподробнее.

Отдать какой-нибудь игре предпочтение на этот раз практически невозможно. Для начала пробежимся по шутерам, благо недостатка в них не ощущается. **Crysis, Hellgate: London, Call of Duty 4: Modern Warfare, Clive Barker's Jericho, TimeShift, F.E.A.R.: Perseus Mandate, Painkiller: Overdose** — если вы решитесь пройти их от корки до корки, то рискуете "вернуться" к нам только к середине следующего года. Вывод? Внимательно читайте рецензии, ищите понравившихся претендентов на роль убийц времени и получайте вселенское наслаждение.

Остальные жанры присутствуют в меньших количествах, но отличаются высоким качеством. Любителям "глубоких" RPG и поклонникам литературного творчества Анджея Сапковского всенепременно на стр. 12-13, где рассмотрен **The Witcher** (он же — "Ведьмак"). Ищущим новых течений в стратегиях реального времени предлагаем обзор **"Безмолвия"** на стр. 13, 15 — плоды деятельности белорусских разработчиков появляются не так уж и часто. Драйв и новые веяния в сериале Need for Speed — в обзоре **Need for Speed: ProStreet** на стр. 18-19. Интересно провести досуг позволят **Pro Evolution Soccer 2008** (стр. 10) и **Team Fortress 2** (стр. 11), так что ни в коем случае не пропускайте мнения наших авторов.

Оставляем вас наедине с газетой — не теряйте времени, знакомьтесь с "Новинками локализаций", читайте "Нашу почту", размышляйте над тем, во что поиграть в следующем году, следите за отчетом о киноновинках (там, кстати, должен присутствовать мистер 47-й) и ждите начала января. Мы же не прощаемся и приступаем к подведению итогов уходящего 2007-го — по насыщенности событий он даст фору остальным годам.



До сих пор не наигравшимся в высококлассные шутеры, на которые был богат конец этого года, имеет смысл подождать весны 2008-го, когда на PC пожалует легендарный **Turok**. Ранее продолжение экшена о динозаврах было запланировано только для консолей, но в первых числах ноября разработчики из Propaganda Games пересмотрели свои позиции — лишняя прибыль и популярность не помешают. События игры развернутся в далеком будущем, где главный герой, Джозеф Турок (Joseph Turok), будет рвать глотки динозаврам и отстреливать хорошо вооруженных космических пиратов. Идейный наследник шутера, Turok: Dinosaur Hunter, вышел в 1997-м году и уже тогда познакомил нас с индейцем по имени Джошуа («Турок» — это название его родного племени). В нынешнем виде об «индейском» следе в истории героя будут напоминать ирокез и лук.

АНОНСЫ

На «Игромире» фирма «1С» и компания Gaijin Entertainment анонсировали MMORPG **«Тайный Город онлайн»**, которая создается на основе популярной книжной серии Вадима Панова. События игры развернутся в современной Москве, где рядом с обыкновенными людьми живут... нет, не Иные, а маги, рыцари, наемники и оборотни. Вся эта фэнтезийная шушера небезуспешно старается скрыть следы своего пребывания в нашем мире — ходит на работу, сидит сутками в интернете, питается в Макдоналдсах. Конечно, им присуща двойственность — они хаживают на тусовки для своих, борются за власть, ведут клановые войны и устраивают друг другу козни. В центре внимания окажется противостояние трех Великих Домов: Чудь, Людь и Концы. Игроки, определившиеся с принадлежностью своего чара к одному из кланов, получат в свое распоряжение уникальные приемы, умения и заклинания. На выставке был показан достаточно сырой билд игры, который не отличался отличной графикой и демонстрировал интерфейс, весьма похожий на таковой у World of WarCraft. Будем надеяться, что к следующему году (именно тогда выйдет игра) разработчики сумеют индивидуализировать «Тайный город онлайн» и порадуют всех поклонников отечественной фантастики.





Дыма без огня, как известно, не бывает — после продолжительной «санта-барбары» вокруг игры по фильму «Охотники за привидениями», проект **Ghostbusters** наконец-таки анонсирован и официально признан издателем Vivendi Games. Начать следует с маленьких разоблачений — якобы работавшая над прототипом проекта студия ZootFly осталась не у дел и разработка PC-версии игры поручена Terminal Reality. Причастность к процессу создания Ghostbusters Дэна Экройда (Dan Aykroyd), одного из «охотников» за призраками из фильма, оказалось чистой правдой. Впрочем, только этой личностью список соавторов игры не ограничивается — в процесс вовлечены Харольд Рэмис (Harold Ramis), Билл Мюррей (Bill Murray), Эрни Хадсон (Ernie Hudson), Уильям Атертон (William Atherton), Брайан Дойл-Мюррей (Brian Doyle-Murray) и Энни Поттс (Annie Potts) — все они так или иначе известны киноманам. О том, что же будут представлять из себя Ghostbusters и как мы будем в них играть, говорить пока рано — релиз намечен на осень следующего года и все может еще не раз поменяться. Тем не менее, настучав в строке браузера символы www.ghostbustersgame.com, вы попадете на самый что ни на есть официальный сайт «Охотников за приведениями». Наполнен сайт пока слабовато, так что перечисление его содержимого не займет и десяти секунд: небольшой тизер, десяток крохотных скриншотов, список основных «фич» игры и одна новость. Оформлен этот минимум информации стильно, в духе «Охотников» — расползающаяся по монитору зеленая гадость заставит вас мигом вспомнить о привидениях, бластерах и прочей радости нашего детства.

После непродолжительного отпуска создатель серии Ex Machina, студия Targem Games, анонсировала автоаркаду под названием **Sledgehammer**. Вместо привычного постапокалиптического мира и неповоротливых грузовиков мы увидим чудо-трансформер, который в считанные секунды превращается в машину смерти. Игра предложит на выбор два режима: гоночный, в котором мирно настроенный грузовик ловко обходит препятствия, и боевой — авто превращается в механизированного робота и камня на камне не оставляет от противника. Несмотря на обещания разработчиков удивить нас совершенно оригинальным геймплеем, налицо многие заимствования у Ex Machina — будут и апгрейды железного друга, и достоверная физическая модель, и атмосфера полной безбашенности. Судя по всему, работы над Sledgehammer близки к завершению — «Бука» доставит новинку на прилавки магазинов в феврале 2008-го.



Что можно улучшить в EVE Online, экономическую модель которой многие специалисты признают чуть ли не самой совершенной в мире? Бесплатный аддон **EVE Online: Trinity** должен расставить все точки над «i» — выходит он в первых числах декабря, а в числе главных изменений значится полностью переработанная графика. Побывавшие на ежегодном слете поклонников игры в Исландии, уже могли насладиться прелестями нового движка — технология демонстрирует графику уровня честного «некстген» и преображает до неузнаваемости даже старые космические корабли. При этом ничего сверхъестественного не произошло: коммьюнити в курсе, что красоты обязаны шейдерам за номером 3.0, переработанным источникам освещения и повышенной детализации космических станций, кораблей и звездных врат. В остальном Trinity пропагандирует принцип «всего понемногу» — слегка пересмотрена система боя, введены в строй новые корабли, слегка доработана модель менеджмента.





ИНТЕРНЕТ

Хотите полюбоваться на одного из главных героев ролевой игры **Sacred 2: Fallen Angel**, который держит в руках баян и позирует на фоне российского флага? Тогда прямая дорога — на русский сайт RPG, запланированной на начало 2008-го года (www.sacred2.com/ru). Перезапущенный ресурс невероятно информативен, содержит историю игрового мира, описания персонажей, сводку обо всех монстрах и в деталях рассказывает о модернизированном геймплее. Поделиться мнением о детище Ascaron можно на тематических форумах. В разделе «Медиа» вашего просмотра ожидают видеоролики, скриншоты, концепт-арт и красивые обои на рабочий стол.

www.allodsonline.ru — персональный сайт вовсе не мифических **«Аллодов Онлайн»**. Ознакомившись с ключевыми особенностями игры, новичкам в мире «Аллодов» стоит почитать «Историю серии» и пообщаться со «стариками» на форуме. Пребывание недавно анонсированной MMORPG на «Игромире 2007» вынесено в специальный раздел — там вы увидите подборку фотографий с презентации игры и сможете скачать постер многопользовательских «Аллодов». Не лишним будет и подписаться на рассылку новостей об игре — это избавит вас от траты лишнего трафика и ежедневного поиска обновлений на сайте.

Серьезному танковому симулятору — серьезный сайт. Сторонники недавно вышедшей игры **«Стальная Ярость: Харьков 1942»** всенепременно должны посетить www.steelfury.ru, где можно ликвидировать информационные пробелы о малоизвестной наступательной операции, проводившейся Красной Армией с 12 по 28 мая 1942 года. Посетив раздел «Файлы», можно опробовать демо-версию проекта, отсмотреть два геймплейных видео, обогатиться контентом для мобильного телефона и встать на очередь за дополнениями к игре. Единственным неработающим элементом на ресурсе на момент посещения оказалась галерея скриншотов.



ДАЙДЖЕСТ

Вы еще не забыли жемчужины ранней отечественной игровой индустрии — «Аллоды» и «Проклятые земли»? Догадываемся, что многие и сейчас время от времени запускают «старичков» и отдают себя игровому процессу. Впрочем, скоро эта фантастическая вселенная пополнится новым проектом — компания Nival Online анонсировала первую разработку своей внутренней студии — масштабную многопользовательскую ролевую игру **«Аллоды Онлайн»**. Судя по тому, что релиз состоится только в 2009-м году, нас ожидает действительно уникальный и эпический проект. События игры развернутся на сети островов, аллодов, где царствует магическая субстанция под названием Астрал. С помощью кораблей игроки смогут перемещаться по клочкам суши, исследовать потаенные места, искать сокровища и сражаться с чудовищами. Шесть игровых рас разделены на две противоборствующие фракции — выбрать свое альтер-эго будет непросто. На первой пресс-конференции, посвященной «Аллодам Онлайн», президент Nival, Сергей Орловский, отметил: «...это именно та игра, которую мы хотели сделать еще тогда, 10 лет назад, но на тот момент для воплощения наших задумок не было объективных возможностей. А сейчас, наконец, мозаика сложилась — и технологии достигли необходимого уровня, и рынок, переместивший акцент на онлайн, уже достаточно сформировался и готов к ярким новым проектам, и сами мы набрались достаточно опыта, чтобы воплотить наши идеи и сделать вселенную Аллодов именно такой, какой мы видели ее с самого начала. Это действительно волшебные ощущения — в работе над этим проектом мы чувствуем невероятный подъем, знакомый тем, кто с приходом новых возможностей получил шанс реализовать свои давние мечты». Золотые слова, что тут сказать.

Насколько повезло с **The Witcher** русскоязычным геймерам, все в курсе — ролевая игра поступила в продажу на два дня раньше мирового релиза, а самые отчаянные фанаты Геральта из Ривии смогли даже лично пообщаться с разработчиками «Ведьмака» и получить заветные автографы поляков. Обратная сторона Луны — канадцы, которые, даже купив заветную игру, не смогли предаться игровому процессу. Причина досадной задержки не замедлила проявиться на форумах технической поддержки издателя Atari: канадский тираж позабыли снабдить ключом активации, без которого игра показала пользователям огромный кукиш. Мировой издатель среагировал далеко не сразу — лишь когда число разгневанных пользователей достигло критической отметки, игрокам был выслан нужный ключ.



Укрепить позиции компьютерной игры, воспользовавшись литературой, — в высшей степени похвально. Такой трюк до недавнего времени пыталась провернуть французская компания Ubisoft со своим экшеном **Assassin's Creed**. Сначала все шло по плану: вычурный блокбастер успешно стартовал на консольном фронте, писателю Стивену Барнсу (Steven Barnes) выдали задание написать трилогию по игре, начались подготовки к PC-релизу. Однако все карты спутали заявившиеся в офис издателя индийские сектанты. В отличие от наших религиозных фанатиков, которые роют пещеры в Пемзе, их коллеги потребовали пилотный экземпляр книги об ассасинах — оказалось, что индусы — далекие предки тех самых легендарных убийц. Французы поначалу обрадовались такому повороту событий — ведь секта вполне могла бы выступить бесплатным консультантом. Впрочем, скоро все пошло наперекосяк — сектанты потребовали убрать из книги «скользкие», по их мнению, места. Барнс поспешно умыл руки и высказал свое «имхо» об ассасинах, сектантах и Ubisoft на своем блоге (http://darkush.blogspot. com/2007/10/why-evencare.html). После таких заявлений можно не сомневаться — книги, а уж тем более трилогии по Assassin's Creed в скором времени не будет.

Приобретать права на популярные вселенные — главный тренд не только этого года. Небольшие, в общем-то, расходы могут обернуться существенными прибылями в будущем. Наверное, именно так мыслила THQ, которая давеча купила права на космическую стратегию **Homeworld** у компании Vivendi Games. Интересно, что разработчики этой культовой игры, студия Relic Entertainment, уже давно находятся под крылышком THQ. Выдадут ли им новое задание и будет ли Homeworld 3 — вопрос ближайшего будущего.

Следом за мистером 47-м на большие экраны готовится отправиться нью-йоркский полицейский, Макс Пейн. Главную роль в фильме **Max Payne** сыграет Марк Уолберг (Mark Wahlberg), на счету которого роли в «Отступниках», «Планете обезьян» и «Идеальном шторме». Сейчас актер занят в съемках «Милых костей» за авторством Питера Джексона — как только они завершаться, Марку предстоит опробовать себя в новом амплуа. Режиссерское кресло займет Джон Мур (John Moore), работу которого можно оценить по фильмам «Полет Феникса», «Омен» и «В тылу врага».

Если вы внимательно следите за нашей лентой новостей, то, конечно, помните о недавнем закрытии студии **Perpetual Entertainment**. В последнее время ее сотрудники работали над двумя MMORPG — Gods and Heroes: Rome Rising и Star Trek Online. Буквально каждый месяц в компании происходили массовые увольнения, руководство металось между проектами и в итоге вынуждено было объявить о прикрытии лавочки. Однако вскоре выяснилось, что Perpetual хоронить рано — намедни ее выкупила Perpetual LLC. Аналитики склонны считать, что все эти метаморфозы — попытка избавиться от прежних инвесторов, компании Gravity. Восставшие из пепла разработчики объявили, что работы над Star Trek Online возобновлены, но проект станет более казуальным.

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объём/дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
Beowulf	Экшен от третьего лица (TPS)	5500 MB	Ubisoft Entertainment / Бука	Ubisoft Tiwak	50.7% (5) / 8,0
Blacksite: Area 51	Экшен от первого лица (FPS)	11700 MB	Midway Games / Новый Диск	Midway Studios Austin	68.4% (5) / 1,0
Unreal Tournament 3	Многопользовательский экшен от первого лица	6800 MB	Midway Games / Новый Диск	Epic Games	84.2% (8) / 8,6
Kane & Lynch: Dead Men	Экшен от третьего лица (TPS)	7800 MB	Eidos Interactive / 1С	IO Interactive	68.7% (9) / 9,5
SimCity Societies	Стратегия / "городской" симулятор	1800 MB	Electronic Arts / Софт Клаб	Tilted Mill Entertainment	66.1% (11) / -
Guitar Hero III: Legends of Rock	Аркадный "музыкальный" симулятор	3400 MB	Aspyr Media / Новый Диск	Neversoft Entertainment	80.2% (5) / -
Overlord: Raising Hell	Экшен от третьего лица (TPS)	4400 MB	Codemasters	Triumph Studios	- / -
Soldier of Fortune: Payback	Экшен от первого лица (FPS)	2850 MB	Activision Value Publishing	Cauldron	51.0% (3) / -
Stranger	RPG / RTS	(н/д)	Fireglow Games / 1С	Fireglow Games	- / -
Ghost in the Sheet	Квест / приключение	270 MB	Tri Synergy / Новый Диск	Carboard Box Entertainment	- / -
Viva Pinata	Симулятор / стратегия	7900 MB	Rare	Microsoft	80.1% (7) / -
"Герои Мальгримии II: Нашествие некромантов"	Пошаговая стратегия (TBS)	(н/д)	Новый Диск	AlfaClass	- / -
"Корпорация Э.Л.И.Т.А."	Экшен / Ролевая игра (RPG)	(н/д)	Новый Диск	Psycho Craft Studio	- / -
"Корсары: Город Потерянных Кораблей"	Ролевая игра (RPG)	(н/д)	Акелла	Seaward.ru Team	- / -
Universe at War: Earth Assault	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	(н/д)	SEGA / Софт Клаб	Petroglyph Games	- / -
Не время для драконов	Ролевая игра (RPG)	(н/д)	1С	Arise / KranX Productions	- / -
Juiced 2: Hot Import Nights	Аркадный гоночный симулятор	(н/д)	THQ / Бука	Juice Games	- / -
Shadowgrounds Survivor	Изометрический экшен	(н/д)	Meridian4	Frozenbyte	- / -
"Полный привод 2: Hummer"	Симулятор внедорожника	(н/д)	1С	Avalon Style Entertainment	- / -
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure	Квест / приключение	10 декабря	Got Game Entertainment / Акелла	Darkling Room	-
The Golden Compass	Экшен от третьего лица (TPS)	14 декабря	SEGA / Софт Клаб	Shiny Entertainment	-
Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor	Стратегия / космический симулятор	12 декабря	Stardock Entertainment	Stardock Entertainment	-
Field Ops	Тактический экшен от первого лица	30 декабря	Atari / Акелла	Digital Reality	-

Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 30 ноября, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших).

Задержим...

Многими ожидаемая **Warhammer Online** в очередной раз отложена — теперь сроки релиза сместились с весны на конец 2008-го года. EA Mythic, как всегда, сетует на сложности боевой системы, необходимость отладки PvP-составляющей проекта и обилии багов в рабочем билде игры. Между тем, октябрьское бета-тестирование показало, что MMORPG определенно стоит ждать — уникальная «боевка», вкупе с обилием рас, представляют из себя интересное зрелище, абсолютно непохожее на модный нынче World of WarCraft или Guild Wars.

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

TimeShift

Название локализации: *TimeShift*
Жанр: *FPS*
Разработчик: *Saber Interactive*
Локализатор/издатель: *«Софт Клаб»*
Похожие игры: *«Восточный фронт. Крах Анненербе», Half-Life 2*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *30 октября 2007-го/5 ноября 2007-го*




Относительно недавно переквалифицировавшийся из второсортного боевичка в шутер с амбициями, TimeShift оказался красивой, но вполне обыкновенной игрой. Питерская студия с американской «пропиской» умело заштриховала бедный сюжет, позаимствовала декорации Half-Life и на десерт преподнесла игры со временем. Играется все это ассорти довольно бодро, наскучивает примерно к финалу и, самое главное, не вызывает жгучего желания утилизировать диск в мусорное ведро.

Приобретение недешевого DVD-бокса с локализацией не удивит комплектацией: диск, коробка, небольшая брошюрка с перечислением основных моментов игры. Переводить килобайты текста не пришлось, однако встречающиеся фразы не содержат ошибок. Голосам напарников явно не хватает громкости — болтают, они, конечно, сущую ерунду, но из-за шума боя не слышно даже этого. Впрочем, голос электронного помощника в наушниках расслышать труда не составляет. Дальше о локализации можно не продолжать — выполнена она на хорошем уровне и ориентироваться при покупке TimeShift стоит лишь на качество самой игры, которое довольно среднее.

Оценка игры: 6
Оценка локализации: 9

Escape from Paradise City

Название локализации: *Escape from Paradise City*
Жанр: *RTS/RPG*
Разработчик: *Sirius Games*
Локализатор/издатель: *Buka Entertainment*
Похожие игры: *Gangland, Gangsters 2: Vendetta*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *24 октября 2007-го/1 ноября 2007-го*



Escape From Paradise City с самого начала задумывался как идейный наследник Gangland, криминальной стратегии с ролевыми элементами. Однако годы берут свое — казавшийся ранее привлекательным гибрид жанров теперь выглядит на редкость унылым и скучным. Конечно, оставив прежними механику захвата районов и схватки с гангстерами, Sirius Games основательно поработали над графикой и главными героями (каждый из них теперь — запоминающаяся личность). Увы, но геймплей морально устарел: далеко не каждый сможет посвятить свободное время нудным перестрелкам в подворотнях и уничтожению сделанных под копирку боссов. Спасти от полного провала Escape from Paradise City может лишь мультиплеер, который поддерживает до восьми игроков и отличается появившейся вдруг динамикой.

Хорошо прочитав ситуацию, сложившуюся с Escape from Paradise City, «Бука» не стала откладывать дело в долгий ящик и выпустила локализацию практически одновременно с мировым релизом. Спешка чувствуется уже при вводе лицензионного ключа — раскладка в игре упорно не желает меняться, и приходится тратить время на манипуляции с настройкой «Окошек» (в нижнем правом углу экрана находим кнопку выбора языка, щелкаем по ней правой кнопкой мыши, выбираем пункт «Параметры», в открывшемся окне «Язык и службы текстового ввода» меняем язык, используемый по умолчанию, на английский). С озвучкой Портера, Энджел и Бориса локализаторы слегка перестарались — некоторые фразы звучат непристойно и хамовато, хотя если вспомнить про криминальный сеттинг игры, на многое можно закрыть глаза. Очень важно, что среди прочего присутствует печатное руководство: в ролевых характеристиках легко запутаться, да и некоторые аббревиатуры требуют дополнительных знаний.

Оценка игры: 6
Оценка локализации: 7

ArmA: Queen's Gambit

Название локализации: *«Armed Assault: Ответный ход»*
Жанр: *action*
Разработчик: *Bohemia Interactive Studio/Black Element Software*
Локализатор/издатель: *«Акелла»*
Похожие игры: *Armed Assault, Operation Flashpoint*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *28 сентября 2007-го/24 октября 2007-го*



Armed Assault — своего рода продолжение именитой серии Operation Flashpoint, которое появилось в прошлом году. При этом хоронить полюбившееся название военного симулятора пока рано: Codemasters вовсю работает над полноценной второй частью и на прошедшей Games Convention 2007 в Лейпциге продемонстрировала первые наброски проекта. К сожалению, несогласной с курсом партии Bohemia Interactive пришлось уйти — но чехи не упали духом и сделали примерно ту игру, которую мы от них ждали. Дополнение к ArmA было объявлено практически сразу, поэтому ждать долго не пришлось. События на этот раз разворачиваются на острове Сахрани, а вместо формы американского солдата на нас камуфляж наемника. Самая главная беда Queen's Gambit — его скоротечность и отсутствие значимых нововведений. Новые классы далеко не лучше старых, к ним приходится привыкать — да и не факт, что геймплей от этого преобразился в лучшую сторону. Впрочем, для фанатов военно-полевых экшенов желать чего-то лучшего не стоит — ArmA: Queen's Gambit вполне может «заморить червячка».

Аддон требует наличия оригинальной игры, причем после установки используется диск от более ранней ArmA. Сходу поиграть в «Armed Assault: Ответный ход» смогут только большие поклонники этого военного экшена, которые своевременно патчили оригинал и следили за всеми «фиксами» от разработчиков. На данный момент последняя версия игры — 1.08, причем, чтобы скачать все обновления, понадобится очень «толстый» интернет-канал или очень хорошие друзья, которые «зальют» на диск все «обновки». Похоже, «Акелла» не стала принимать во внимание критику по поводу перевода в ArmA и в «Ответном ходе» ляпы встречаются постоянно. Пришлось столкнуться также с крайне неряшливыми шрифтами — мало того, они еще и совершенно микроскопические.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 6

Helldorado: Conspiracy

Название локализации: *«Десперадо 3: Схватка в прериях»*
Жанр: *action/RTS*
Разработчик: *Spellbound Entertainment*
Локализатор/издатель: *«Руссобит-М»*
Похожие игры: *Desperados: Dead or Alive, Desperados 2: Cooper's Revenge*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *19 октября 2007-го/19 октября 2007-го*



Когда речь заходит об удачных клонах Commandos, то в голову обязательно приходит серия Desperados — вместо десантников и морпехов там, правда, лихие ковбои и индейцы, но суть осталась прежней. Борьба с немыслимым количеством врагов на тактической карте всегда доставляла удовольствие, однако год назад Spellbound зачем-то решила перенести все события в полное 3D. В результате Desperados 2: Cooper's Revenge чуть было не растерял весь шарм и вынудил разработчиков срочно взяться за работу над ошибками. Восстановить статус-кво должен был аддон, однако девелоперы настолько увлеклись процессом, что выкатили сиквел с новым названием — Helldorado: Conspiracy. Вышло ни шатко, ни валко — изменений по сравнению с предшественником оказалось с гулькин нос, а играть интересно лишь за счет старых идей.

Сотрудничество «Руссобит-М» с Play Ten Interactive вот уже который раз приносит плоды — игра вышла день в день с мировым релизом. Локализаторов хочется поблагодарить за проделанную работу и хороший перевод (особенно не подкачало русскоязычное название). Реплики персонажей и даже обучение переведены с юмором, что нечасто встретишь даже в куда более долгожданных хитах. Замеченных недостатков всего два: многие выкрики героев звучат слишком пафосно да в самом начале приходится подумать над сокращением «ТНТ» (оказывается, это тринитротолуол в инвентаре Сэма). В остальном очень качественная, чуть ли не образцовая локализация.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 9

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

Название локализации: *«Neverwinter Nights 2: Маска предательства»*
Жанр: *RPG*
Разработчик: *Obsidian Entertainment*
Локализатор/издатель: *«Акелла»*
Похожие игры: *Neverwinter Nights 2, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide*
Количество дисков в локализованной версии: *2 DVD*
Дата релиза/локализации: *9 октября 2007-го/17 октября 2007-го*



Mask of the Betrayer получился именно таким, каким его ждали поклонники вселенной Forgotten Realms. Увлекательный сюжет, с любовью прописанные диалоги, новые комплекты брони и оружия — все, за что мы так любим Obsidian Entertainment, здесь присутствует. Как и в любой уважающей себя RPG, не обошлось без новых классов и традиционного поднятия «level cap». Фанатам Neverwinter Nights проходить мимо новинки уж точно не стоит, а о новоприбывших в Рашемен позаботились сами разработчики — как становится ясно из мануала, пройти игру с «нуля» — более чем реально.

Для начала подкинем «Акелле» бесплатную идею — на Новый Год среди игроков можно провести акцию «обмен пяти дисков с EverQuest II на какую-нибудь новинку». Да, аддон Neverwinter Nights 2 вышел на двух DVD-дисках и требует, помимо всего прочего, установленного оригинала. Звуковую дорожку Mask of the Betrayer трогать не стали — снабдили «болтологию» только русскими субтитрами. Столь эпическая игра не слишком легка для переноса на русский язык, однако перевод оставил приятные впечатления. В тексте встречаются небольшие ошибки, однако из-за огромного объема материала на многое можно закрыть глаза. Руководство описывает лишь тонкости аддона, что рационально — для запуска потребуется оригинал и именно в нем можно найти вопросы на все остальные ответы.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 8

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Название локализации: *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2*
Жанр: *тактический FPS*
Разработчик: *GRIN*
Локализатор/издатель: *«Руссобит-М»*
Похожие игры: *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *17 июля 2007-го/26 октября 2007-го*



Новые похождения «призраков», которыми Ubisoft порадовала нас этим летом, тянули на полноценное продолжение с большой натяжкой — скорее, «вкусный» аддон. От предшественника Advanced Warfighter 2 отличается разве что похорошевшим интерфейсом, более удобным Cross-Con'ом и переписанной тактической картой. В остальном же перед нами — военно-патриотический шутер имени полковника Тома Клэнси, бредовые сюжеты которого могут соперничать разве что с опусами Дейла Брауна или Фредерика Форсайта. Отсутствие нелинейности, крупномасштабных баталий и умных напарников компенсируется мнимой тактикой — оказывается, при должном старании этого более чем достаточно.

Подолгу ждать локализации крупнокалиберных игр «Руссобит-М» приучила — достаточно вспомнить Gothic 3 и Splinter Cell: Double Agent. Приключения Скотта Митчела в Мексике готовились к выходу около пяти месяцев, поэтому об оперативности заикаться не приходится. Перевод вполне адекватный, разве что иногда можно заметить неразбериху с названием оружия (то русский вариант, то английский). Над брифингами как следует не поработали: шрифты нечитабельные, логичный скролл текста отсутствует, случаются наложения голосов в новостях. Удачно подобранным голосам в межмиссионных роликах не хватает актерского мастерства, и создать должную атмосферу им не удается. Однозначно порадовал лишь мануал в PDF-формате, который позволит новичкам разобраться в тонкостях игры и не испытывать потом никакого дискомфорта.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 6

The Witcher

Название локализации: *«Ведьмак»*
Жанр: *RPG*
Разработчик: *CD Projekt RED*
Локализатор/издатель: *«Новый Диск»/ND Games*
Похожие игры: *Gothic 3, «Трудно быть богом»*
Количество дисков в локализованной версии: *2 DVD*
Дата релиза/локализации: *27 октября 2007-го/24 октября 2007-го*



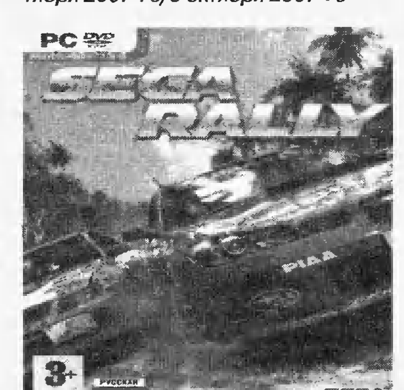
Как оказалось, польская RPG «Ведьмак» совершенно обоснованно претендовала на звание одной из лучших ролевых игр этого года. Геральту из Ривии, благодаря литературному творчеству Анджея Сапковского и стараниям разработчиков из CD Projekt RED, не грозит затеряться на фоне даже таких мастодонтов, как Gothic 3 или The Elder Scrolls: Oblivion. Огромный и живой мир, множество квестов, увлекательные диалоги, нестыдная графика — достоинств у «Ведьмака» хоть отбавляй. При этом чувствуется принадлежность игры к «славянскому сектору»: вспомнить хотя бы эти аккуратные домишки, внимание к мелочам и приятную музыку — примерно так же мы умилялись при первом знакомстве с украинской стратегией «В тылу врага».

Локализация появилась на три дня раньше мирового релиза и тут же собрала крайне неоднозначные отзывы. Спешка переводчиков не замедлила проявиться в текстах, которые содержали большое количество ошибок, опечаток и даже повторов. Больше всего негодовали те игроки, которые читали одноименную сагу — перевод не отличался излишней литературностью, присутствовало много канцеляризмов. Пострадала и озвучка — голоса многих персонажей получились безжизненными, о синхронизации губ и речи можно только мечтать. До выхода первого патча немало вопросов было к стабильности игры — переполнение файла подкачки приводило к стабильным перезагрузкам, многие локации грузились по 10-15 минут, попадались «нерешаемые» квесты. Одним словом, перед нами довольно типичный случай, когда с недобросовестной локализацией миришься лишь из-за отличного качества игры.

Оценка игры: 8.5
Оценка локализации: 6

SEGA Rally

Название локализации: *SEGA Rally*
Жанр: *автосимулятор*
Разработчик: *SEGA Driving Studio*
Локализатор/издатель: *"Софт Клаб"*
Похожие игры: *Colin McRae: DiRT, GTI Racing*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *21 сентября 2007-го/9 октября 2007-го*



Разработанный английским отделением SEGA, автосимулятор описывается одним словом — аркада. Зачем усложнять игру техническими характеристиками автомобилей, достоверной моделью повреждений и реалистичной физикой? Игрокам нужен драйв, дух соперничества и бешеные скорости, которые SEGA Rally вырабатывает в промышленных масштабах. Другое дело, что вскоре эти покатушки надоедают, хочется глубокого геймплея и стимулов для дальнейшего развития. А с этим у данного автосимулятора наблюдаются проблемы.

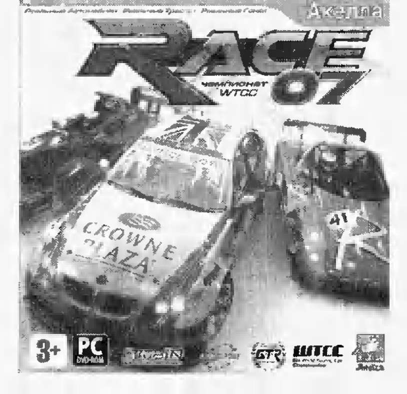
DVD-бокс содержит совсем уж куцее печатное руководство. Львиную долю текста занимает перечисление имен разработчиков и лицензионное соглашение. Кроме небольшого описания интерфейса игры, в небольшой книжечке ничего полезного не нашлось. Учитывая, что привычного мануала в PDF-формате в папке с игрой не оказалось, этого мало.

Настроить руль стоило титанических усилий. Перед запуском появляется окно с предварительными установками игры, однако работает оно через пень-колоду. Управлять автомобилем с клавиатуры невозможно в принципе. Шрифты заставляют вспомнить о самых ранних портах с консолей, так как отличаются огромным размером и начисто игнорируют мышь. К переводу текста претензий нет — учитывая его количество, наделать ляпов было сложно. Другое дело, что SEGA Rally практически не имеет настроек — можно лишь подкрутить яркость экрана, да задать разрешение монитора. Озвучка оставлена оригинальной, что обескураживает — неужели сложно было перевести несколько реплик штурмана? Стоит ли отдавать порядка 20 долларов за эту локализацию, решать, конечно, вам. Но мы рекомендуем не торопиться и дождаться хотя бы джевел-упаковки, благо цена на нее будет в два раза ниже.

Оценка игры: 6
Оценка локализации: 6

RACE 07: Official WTCC Game

Название локализации: *"RACE 07: Чемпионат WTCC"*
Жанр: *автосимулятор*
Разработчик: *SimBin Development Team*
Локализатор/издатель: *"Акелла"*
Похожие игры: *RACE: The WTCC Game, GTR 2*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *21 сентября 2007-го/10 октября 2007-го*



Новый сезон в чемпионате WTCC открыт, автомобили ревут своими моторами на старте, гоночные трассы ждут своих героев. SimBin продолжает гнуть свою линию, а именно выпускает самые реалистичные, самые красивые и самые сложные автосимуляторы. Впрочем, если у вас есть руль, продолжительная практика по управлению виртуальными автомобилями, RACE 07 сможет подарить вам незабываемые ощущения.

Сразу видно, что "морские волки" познакомились с локализацией предшественника RACE 07, RACE: The WTCC Game от "Нового диска". Узнаваемые с первого взгляда шрифты, меню, экраны и заставки получились у "Акеллы" даже получше — благодаря светлым и ярким цветам. Перевод нареканий практически не вызывает, ошибок ни в правилах чемпионата, ни в описании спорт-каров замечено не было. Негативную реакцию вызвала лишь пара недочетов — в информации о машине мощность и крутящий момент почему-то приводятся не через "слэш" (275 Нм@6750 об/м), а оригинальные названия трасс при старте зачем-то переведены на русский (Куритиба, Зандвоорт — согласитесь, звучит довольно плохо).

При установке игроку предлагается выбрать одну из двух версий RACE 07 — онлайновую или оффлайновую. Если у вас нет широкополосного соединения или не любите соревноваться по Сети, то смело выбирайте второй вариант. Ну и последнее: "Акелла" как-то совсем запамятовала о руководстве, без которого новичкам будет на первых порах туговато. Правда, настройка руля не вызывает сложностей, а первые уроки можно получить в "Советах для начинающих" перед началом заезда. Отличная локализация — вкупе с Test Drive Unlimited эта игра станет хорошим приобретением для поклонников виртуального автоспорта.

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 9

Антон Борисов

Лицензионные диски предоставлены "ХИТ компани"

Team Fortress 2

Название локализации: *Team Fortress 2*
Разработчик/Издатель: *Valve Software*
Издатель локализованной версии/локализатор: *Buka Entertainment*
Количество дисков в локализованной версии: 1 DVD



Team Fortress 2 оказалась, пожалуй, самой неожиданно интересной игрой из всей «оранжевой» коробки. Если Half-Life 2 Episode Two и инновационный Portal будоражили умы общественности, то вторая часть одного из лучших мультиплеерных шутеров прошлого оставалась в тени. Как показало первое знакомство — зря.

Team Fortress 2 можно назвать продолжением Team Fortress Classic с большой натяжкой: игры существенно разняться, но вот отличной игрой — без сомнений. Стильные персонажи и карты, богатый выбор классов и их неповторимость, оптимизированный сетевой код и простота в освоении сделали свое дело. Team Fortress 2 если и не самый главный многопользовательский шутер этого года, то уж точно один из них.

За локализацию и издание игры, как и всего The Orange Box, на территории стран СНГ отвечает компания Бука. Если не акцентировать внимание на распространении сборника исключительно через сеть магазинов «ЭТО» и «Эльдорадо» (сообщения на официальном форуме уверяли, что акция затрагивает исключительно территорию России, но в итоге, вылился этот маркетинговый ход в полное отсутствие заветных коробочек в близлежащих странах) и необходимости покупать джевелл-версии долгожданных игр, то работа Буки по переводу и выпуску на рынок Team Fortress 2 получилась более чем достойной. Во-первых, в продажу диск поступил 10 октября, то есть вровень с мировым релизом. Во-вторых, сам перевод получился хорошим. Почему не отличным? Просто и переводить-то в Team Fortress 2 особо нечего. Названия классов, советы да наименования «достижений». Последние — не что иное, как вариация на тему консольных achievements: достижение можно получить, выполнив определенную задачу. Несколько из них адаптации на русский язык отчего-то не подверглись. Просто забыли? Не стали озвучивать и фразы, которые иногда произносит комментатор. Трудно решить, хорошо это или плохо, но со временем привыкаешь к английскому звучанию и уже не представляешь его себе на русском. Вот и все, что можно сказать про локализованную версию Team Fortress 2. Твердое «хорошо», да и только.

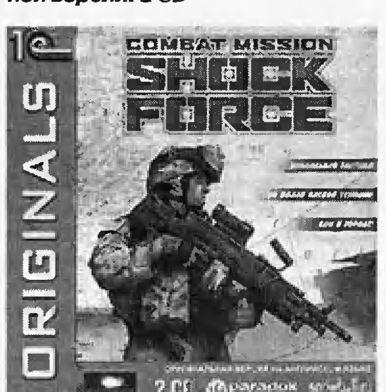
Оценка игры: 9
Оценка локализации: 7

Антон Костюкевич

Диск предоставлен интернет-магазином www.datalife.by

Combat Mission: Shock Force

Название локализации: *"Линия фронта: Ближний Восток"*
Разработчик: *Battlefront.com*
Локализатор/издатель: *Snowball Interactive / "1С"*
Количество дисков в локализованной версии: *2 CD*



Относительно недавно студия Battlefront.com разродилась довольно спорным в плане качества продолжением линейки варгеймов Combat Mission. Новый блин получил название Combat Mission: Shock Force, а отличается он тем, что вполне способен показаться занудным даже заядлым любителям жанра. Даже сюжет вышел совершенно банальным и неинтересным: террористы, США vs. Сирия, все дела...

Учитывая все сказанное, удивительно, что фирма "1С" уделила столь пристальное внимание этой игре. Судите сами: как и в случае с Europa Universalis (в русской версии — "Европа III"), крупнейший российский издатель выпустил сначала оригинальную версию Combat Mission: Shock Force, а затем уже локализованную — от ребят из Snowball Interactive, — получившую имя "Линия фронта: Ближний Восток".

Работ по русификации проекта было не так уж и много. "Голосовая" информация в игре практически отсутствует, и основная часть трудов пошла на перевод печатного текста. "Портирование" на русский язык прошло более чем успешно, вот только шрифт и кегль подкачали. Если при низком разрешении буквы смотрятся более-менее нормально, то при высоких настройках текст становится еле читабельным. Да и шрифт ничем не примечательный...

А вот за что сотрудникам Snowball Interactive стоит сказать "спасибо", так это за мануал. В варгейм-проекте неопытным игрокам разобраться чаще всего не так уж и просто. Локализаторы услужливо предоставили нам отлично оформленное и переведенное руководство пользователя в HTML-формате, разбитое на страницы, как web-сайты. Молодцы!

Кстати, второй CD-диск с локализацией Combat Mission: Shock Force содержит набор патчей для девяти других игр плюс три бонусных ролика. Мелочь, а приятно.

Наверное, это и все, что можно сказать о локализации. В сроки "1С" и Snowball Interactive уложились и сделали практически все для того, чтобы облегчить жизнь потенциальному русскоязычному игроку в Combat Mission: Shock Force. А вот со шрифтами все-таки нехорошо получилось.

Оценка игры: 6,5
Оценка локализации: 7,5

Павел "barney" Брель

Call of Duty 4 — Modern Warfare

Название локализации: *Call of Duty 4 — Modern Warfare*
Жанр: *FPS*
Разработчик: *Infinity Ward*
Локализатор/издатель в СНГ: *Новый Диск*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Кому в голову пришла мысль, что очередная WWII-игра — это уже моветон со стороны разработчиков, неизвестно. Зато известен результат. Вышедшая четвертая часть Call of Duty оказалась невероятным прорывом — туда, куда даже самые именитые конкуренты добраться не смогут. Сразу после инсталляции творение Infinity Ward ловко ухватило игроков за шкирку и швырнуло прямиком в один из адских кругов — в современную войну. Новый антураж, новое оружие, новые театры боевых действий. Восемь часов спецэффектов, при виде которых многие голливудские студии должны добровольно закрываться. Восемь часов скриптов, коими серия CoD всегда славилась. Графика какого-то неземного качества (картинка, созданная курпнозернистыми текстурами и статичными источниками освещения, выглядит куда реалистичнее, чем во множестве других игр, которые хвастают мощным игровым движком, да и для комфортной игры требует она не такой уж мощной конфигурации)... В общем, знакомство состоялось. Любим, уважаем, ждем, когда вновь в гости заглянете.

Тяжелую задачу — донести до русскоязычных игроков суть вооруженного конфликта — взял на себя "Новый Диск". Локализация появилась в розничной продаже всего лишь на неделю позже появления западной версии. Но куда главнее качество вышедшего продукта — а вот с этим не все гладко. В отличие от своей заокеанской сестры, локализованная игра поначалу напрочь отказывалась устанавливаться, если в процессе инсталляции не выбирать пункт "установить PunkBuster". Зачем эта утилита тем, чей компьютер не имеет доступа к Интернету и локальной сети, не понятно. После установки поиграть комфортно поначалу тоже не удастся — вылеты в Windows происходят раз в два часа (во всяком случае, во время прохождения первых уровней — далее их замечено не было).

И ведь это — крайне обидно, потому что в остальном локализаторы потрудились на славу.

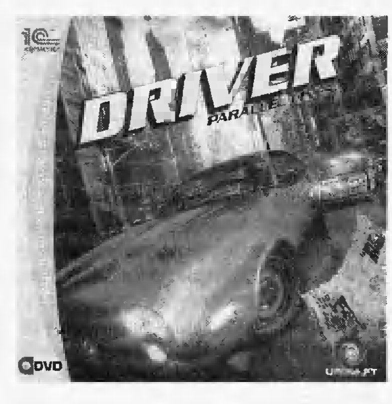
Благодаря адекватному переводу сюжетные ролики не оставляют вопросов, голоса актеров подобраны почти идеально (причем как голоса товарищей, так и голоса врагов — корявая русская речь исчезла, вместо нее теперь реплики, содержание и построение которых не противоречит нормам русского языка), а субтитры с текстом приятны глазу (шрифт было решено оставить оригинальный). Правда, при наведении курсора на соратников можно заметить, что их имена и звания оставили без изменения. Конечно, в разы лучше читалось бы "рядовой Джонсон", вместо "pvt Johnson", но эта мелочь не бросается в глаза и общую картину не портит.

В общем, для людей, хорошо знающих английский, лучше выбрать оригинал — так подлая "ошибка" не оторвет вас от игры на самом интересном месте. Тем же, кто хочет ознакомиться с переводом игры, придется терпеть капризы локализации.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 6.5

Driver Parallel Lines

Название локализации: *Driver Parallel Lines*
Жанр: *GTA-подобная игра*
Разработчик: *Ubisoft*
Локализатор/издатель в СНГ: *1С*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



PC-версия Driver Parallel Lines появилась только спустя год после консольного релиза. Что делали с "Драйвером" все это время — это тайна, покрытая мраком. Все признаки неудачного портирования видны невооруженным глазом (в первую очередь, речь идет о графическом исполнении проекта), а сама игра есть не что иное, как очередной GTA-клон. Причем скопировано все так скрупулезно, что иной раз даже диву даешься — это же надо, разработчики и про спрятанные звездочки не забыли.

Спустя четыре месяца после выхода на Западе, Driver Parallel Lines добрался и до русскоязычных игроков. Срок, который потребовался локализаторам, прямо скажем, не маленький, но это еще можно простить. Куда хуже то, что эти четыре месяца потрачены зря. И заметно это уже в тот момент, когда читаешь игровой мануал (только в цифровом формате — 1С не балует игроков бумажными вкладышами). Опечатки, предложения, которые образуют сложночитаемый текст... После такого даже как-то и не особо удивляешься, когда видишь качество перевода текстов в игре. Ладно, можно отбросить в сторону общую корявость ("для прицеливания нажмите "Правая Кнопка Мыши""?), но как смириться с полчищем глюков? Даже меня, прошедшего Parallel Lines в оригинале, указания к заданиям смогли смутить: в одной из первых миссий вместо "поставьте машину в центр желтого маркера" на экране горит надпись "сбросьте машину в кювет". О каком кювете речь идет, если действие происходит в центре Нью-Йорка? А непонятные появляющиеся время от времени комментарии, типа "Миссия в Хантс-Поинт отменена" (при том, что никаких миссий в этой точке города нет и не было)? И не спасет ситуацию то, что озвучка героев выполнена на вполне высоком уровне. Как можно было не протестировать игру перед отправкой в печать, непонятно.

Оценка игры: 5.5
Оценка локализации: 4.5

Softik

Лицензионный диск предоставлен компанией BitRaid www.bitraid.com

НАША ПОЧТА

Добрый день вам каждый месяц целый год. Сегодня в "Нашу почту" по ошибке попали письма, адресованные другой газете — "Невиртуальные радости". Эта газета тоже когда-то писала про игры, но оказалось, что читателям больше нравятся привычные "реальные" развлечения. Обзоры игр стали бесполезной рубрикой, и ее место заняла критика серьезных классических (пусть и старых) произведений. Действительно, сколько можно анализировать художественную ценность игровых сценариев, если они не дотягивают до работ профессиональных писателей? Зачем оценивать музыку, написанную "для фона" и к чему восторгаться компьютерной анимацией, уступающей игре живых актеров кино? Как хорошо, что нам не приходится задумываться над этими вопросами. Мы-то знаем истину: "халфа" — рулез, процессор — наш лучший кремниевый друг, а хороший кач в MMORPG — непременное лечение всякой болезни. Так что давайте спокойно читать сегодняшние письма, не задумываясь над вопросом: "Являются ли обзоры компьютерных игр такими же полезными, как критика классических произведений искусства?" Возможно, к концу следующей страницы ответ придет сам собой.

[Andersen]

Добрый день (вечер, ночь), уважаемая редакция «ВР»! Хотелось бы сказать БОЛЬШОЕ спасибо Юрию Михайлову за «Обзор книг, посвященных игре «S.T.A.L.K.E.R.»» (№10,2007). Читаю представленные в статье книги и не могу оторваться. Еще раз спасибо. Хотелось бы продолжения обзора интересных книг и дальше (представлять в «Радости чтения» не только новинки, но и «выдержанные временем» книги, которые читали и будут читать). Может, следовало бы сделать «ВР-парад» по книгам, как это сделано для фильмов?

Внутренний голос: Давайте сделаем «Радость чтения» на две полосы по образу «Кино», плюс новости и хит-парад. Наполнять ее намного легче, чем писать про игры: книг за жизнь было много прочитано, за десять лет про все не расскажешь. А главное, рецензии книг всегда больше уважают, чем статьи про модные видеоигры.

Anuriel: И тем не менее, прошлая попытка «просвещать молодежь» убила РЧ. И не потому, что геймеры — некультурный нечитающий народ, а как раз наоборот, потому что наши читатели прекрасно разбираются в «выдержанных временем» книгах. Поэтому чтобы РЧ жила, будем урезать количество в пользу качества и писать, в основном, про литературные новинки

И еще… что случилось с рубрикой «Настольные игры»? Если мне не изменяет память, то последняя рубрика по данной теме была в начале года. Неужели за это время не появилось ничего нового и заслуживающего внимания???

Нет вестей с фронта, ибо некому эти вести донести. Так что ждем толкового автора, знающего толк в кубиках и фишках.

А за газету Вам крепкая пятерка с плюсом (по старой пятибальной системе), так держать!!!

Спасибо. Будем держать дальше.

[Overlord aka Александр Русанов] (alex-rusan1@ya.ru)

Ну, здравствуй, новый почтальон Anuriel! С наступающим тебя и всю редакцию!

Прошел месяц, и я решил написать снова (за это время научился быстрее печатать). С места в карьер — меняйте название «Наша почта» на, например, «Ваша почта». Ведь пишем МЫ, а не ВЫ. Еще создайте рубрику «Реальные (как вариант «осязаемые», «настоящие») радости». Там, как несложно догадаться, будет о реальных, существующих радостях. Перечислять не буду — сами понимаете, о чем я.

Да что тут не понимать: пиво, девушки, вечеринки. Простые радости простых людей. Есть такая рубрика в «Невиртуальных радостях», сам читал. Обещаю, когда «ВР» по объему доберется до 200 страниц, мы тоже заведем такую рубрику, и я лично буду собирать в нее материал =). Еще есть живопись — чем не будущая рубрика для ВР? Но пока что газета посвящена компьютерным играм, и менять формат мы не собираемся.

А вообще — это письмо до мозга кости хардкорного фаната Half Life. Кто «не из нашей песочницы» — пропустите это письмо, почитайте лучше о вечной войне консолей и ПК (которой, на самом деле, не существует вообще), умную критику и т.д. Но сначала призываю массы к помощи собрату по разуму (т.е. мне). После прочтения обзора HL2EP2, написанного Берлинским Гошей (пишешь классные обзоры, так держать!), я сразу побежал покупать диск. Купил, принес, установил, запустил. Вижу размытую картинку и надпись Loading в правом нижнем углу. Секунд 5 жду и бац! — вылетаю на рабочий стол и вижу ошибку, мол, минимально необходимый DirectX для запуска игры — 8. И кнопка OK. У меня же установлен 9.0c с самого диска. Первый раз такое вижу! А у друга вообще засада — у него после включения ничего не происходит, яростно жужжит веник, и в итоге выходит сообщение о том, что «hl2.exe — обнаружена ошибка. Приложение будет закрыто. Приносим извинения за неудобства.» Ниже ссылочка для просмотра сведений отчета. Кликаю — пишет следующее: «AppName: hl2.exe AppVer: 0.0.0.0 ModName: shaderapidx9.dll ModVer: 0.0.0.0 Offset: 00029c 96». Короче, лучшие умы редакции, Беларуси в целом и не только — подумайте и напишите мне на мыло или в редакцию.

Умы пусть думают, а мы пойдем таким путем: «Панель управления» — «администрирование» — «службы» — «инструментарий управления Windows» (aka WMI) — правой кнопкой «Свойства» — на вкладке «Тип запуска» выбрать «Отключено» — перезагрузиться.

Вот вы писали примерно год (может, больше, я не считал) о многострадальной Линейке. Я далеко не фанат этой игры, скорее наоборот, но не об этом. Почему бы вам не сделать то же самое, только про HL. Я имею в виде не прохождение, а сюжет игры. Ведь для многих (частично и для меня) он, мягко говоря, непонятен. Откуда свалились на голову мирным гражданам всякие комбайны и хэдкрабы, почему они воюют между собой, откуда взялся City 17, кто такой сам Гордон Фримен наконец… Можно продолжать очень долго. Кое-что я знаю, поэтому могу помочь редакции в сборе материалов. Совершенно бесплатно:)

В 2001 — 2002 году «ВР» печатала «Чтиво» Глеба Тимошука «По другую половину жизни». Так что достаточно залезть в архив нашего сайта либо достать старые номера газеты и прочитать предысторию HL2 в красивом художественном изложении. А вообще, умение находить интересные материалы по актуальным играм всегда в цене. Так что если вы (да-да, именно вы, а не только Александр) можете написать интересные «Подробности», присылайте их к нам в редакцию.

Вот и все. Удачи и хорошего зрения — без этого в нашем «нелегком» деле никуда.

И вам удачи в битве с глюками и пришельцами.

P.S. Все фанаты, игроки и просто любители HL пишите мне! Помогу, может кто-то где-то и мне поможет.

P.P.S. В HL2 в миссии, где Гордон находит винтовку с, если можно так выразиться, подствольным гранатометом, если кто помнит, стоят вагоны. Вот наберите sv_gravity 100 и перепрыгните их. Там будет стоять G-man.

P.P.P.S. Объявляю конкурс на придумывание мне ника вместо Overlord в духе HL. Просто ничего в голову не приходит:)

Кто сказал, что в ВР нет викторины? =)



[Анонимно]

Привет всем. Как дела у любимой газеты? Хотелось бы поделиться своими размышлениями на тему кино и литературы. Помоему, многие произведения, будь то отечественные или зарубежные, привлекают читателя (зрителя) своей задумкой, жанром, а на деле оказываются обычным трешем. И, скажем честно, уже заинтересованного человека от покупки книги (диска) трудно остановить даже Виртуалке с ее авторитетными обзорами или другим источникам. Ну, например, поклонники жанра фэнтези в общем и вампиров (оборотней) в частности могли купиться на фильм «Волки-Оборотни». Также «Метро» Глуховского: идея просто гениальная, а реализована не лучшим образом (лично мое мнение).

Раз идея гениальная, значит "Метро" не такой уж треш. Проблема в том, что произведение, которое может собрать узкий круг поклонников, рекламой нередко выставляется как откровение для всего человечества. Так малобюджетная action-adventure Gothic 3 стала главным конкурентом Oblivion. Так же белорусская стратегия «Безмолвие» заочно номинируется пиарщиками в RTS года 2007. Просто нужно знать, чего ожидать от грядущей игры/фильма/книги, тогда и не будет разочарований.

Выскажусь по поводу «Нашей Почты». А точнее, о комментариях. Пусть они будут смешные, осмеивающие, поучающие, хоть какие, но только не сухие. Иногда просто бесит безразличный комментарий или не несущий никакой информации. Я уже не говорю про игнорирование некоторых вопросов. Но таких случаев не много, так что это маленький минус к вашей отличной газете!

Информация и эмоции — не одно и то же. Попробуй расскажи про Windows Management Instrumentation смешно и интересно! Ради точного полезного ответа не грех и менторский тон включить. А вот безразличие, вы правы, недопустимо, и в НП, я обещаю, такого безобразия не будет.

Ну и конечно, вечный вопрос: новые рубрики. Нельзя не подергать за больное;) Хотелось бы наконец-то увидеть хоть какой конкурс. Предлагаю в каждом номере выбирать лучшее письмо и проводить викторины (так уж и быть, можно не в каждом:)) А призы? Ну, давайте начнем с ручки со стиркой, если так уж лень делать рубрику;). Возможно, не так солидно, как хотелось бы, зато читателям приятно. Ладненько. Хотелось вас похвалить в конце, безусловно, но вы ж вообразите себе, расслабитесь, работать на расслабоне будете. Знаю я вас;). Так что давайте в том же темпе!

Да ну к лешему этот «ритуал хваления»! Читайте «ВР» и побольше пишите нам — и мы будем знать, что темп работы правильный.

P.S. Где подевалась рубрика Чтиво с Молодцовым? Первое произведение автора получилось очень классным!

Надеюсь, он прочитает ваш отзыв и поскорее напишет что-нибудь еще.



[Ильковец «I.V.A.nov» Валерий]

Уважаемая Редакция всеми нами любимой газеты. Ну, там дальше все как обычно, поэтому сразу к делу. Почему бы Вам не начать рассматривать в рубрике «Подробности» игры из серии SW? Ведь есть там хиты, о которых некоторые даже не знают! Подумайте над этим. Кстати, когда и выйдет ли на PC новая игра из серий Tony hawk и TES? На этом я раскланиваюсь. Желаю Вам и также ВР «потолстения», процветения и Успехов в ваших начинаниях!

Вам тоже потолстения и процветения. Про Tony hawk и TES выйдут когда-нибудь игры, но пока даже анонсов нет. Думаю, TES 5 выйдет не раньше, чем через 5 лет: Bethesda пока что во всю готовит Fallout 3. По Star Wars, действительно, вышло более полусотни игр, поэтому что-нибудь про джедаев обязательно расскажем.



[Gremlin] gremlinik@mail.ru

Да здравствует уважаемая редакция и Новый-Бессменный, надеюсь, почтальон моей любимой газеты о компьютерных играх.

Рад знакомству с настоящим гремлином.

Перелистывая очень старые номера ВР я нашел интересную рубрику «Объявления и Знакомства», которую со временем почему-то удалили (наверное, кому-то мешала). Так вот, покупая газетку в сентябре, наблюдал такую картину, как девушка, лет 16-17, тоже купила и тут же начала читать, но не придал этому значения, всякое бывает, а может для парня купила. Но в октябре та же ситуация и чудом я ее опять встретил, познакомился… Ладно, отошел немного от темы. В общем, предлагаю возродить из праха старую рубрику, места она занимала немного. Вот, к примеру, не всегда есть деньги на новые игры, а тут раз и поменялся с кем-нибудь. Знакомства никогда никому не мешали, а тем более с девушками-геймерами, которых и так не много, да и парни-геймеры тоже хорошие люди. Я уверен, много кто хотел бы пообщаться друг с другом, но не получалось, ведь адрес найти нереально, а многие очень скромные и стеснительные люди.

Зачем знакомиться через газету, когда в Интернете столько форумов и чатов? Заходите, например, на форум ВР (www.nestormedia.com/hell) — тут собираются читатели нашей газеты. Только не надейтесь, что Интернет избавит вас от всех жизненных трудностей: все равно придется учиться преодолевать стеснительность и общаться с людьми лицом к лицу.

Ну а напоследок, всего хорошего вам и редакции, Удачи.

Много пива и машинного масла уважаемым гремлинам.



[Андрей]

Здравствуйте, уважаемая и любимая мной газета!

Газета с улыбкой жмет вам руку!

Начал читать вашу газету, еще не имея компьютера. Теперь он у меня есть, и чтение вашей газеты имеет для меня не только абстрактный, но и вполне практический смысл.

Начну с комплиментов. Ваше издание мне нравится в первую очередь своим отношением к читателю. В некоторых других изданиях в статьях и обзорах чувствуется некоторое пренебрежение к своим читателям, особенно начинающим геймерам и обладателям слабых компьютеров. Получается, что если у тебя нет поддержки третьих шейдеров, то ты уже не человек. За вами такого не заметил, что меня, да, наверно, и не только меня очень радует.

Да что вы, человек остается человеком даже без вторых шейдеров! У нас вообще никакой дискриминации по шейдерному признаку нет и не будет.

Еще хочу сказать вашим критикам, что всем угодить невозможно. Кто-то любит одно, кто-то другое и нельзя грести всех под одну гребенку. Я, например, люблю авиасимуляторы, кого-то не оттащишь от РПГ, а газета должна быть и для тех и для других, иначе и быть не может.

Также хочу сказать огромное спасибо за рубрику «Радость чтения». Рад, что хоть кто-то понимает, что не играми одними…

Если кто-то не понимает, заберите у него компьютер на недельку. Пару дней будет вспоминать родной язык, а потом руки сами потянутся за книгой.

Особая благодарность Евгению Яновичу за обзор World in conlict. Благодаря этому обзору узнал, что мне искать в магазинах в ближайшее время. Надеюсь не разочароваться.

Теперь хочу попросить. Пожалуйста, побольше внимания авиасимуляторам. Неужели их так мало выходит? Мне кажется людей, ими увлекающихся, не так и мало. Хотя бы список новинок дайте, мелкими буквами на последней странице!

В этом году вылетело: Battlestations: Midway, Air Battles: Sky Defender, Mighty Eighth: A WarBirds Series Combat Simulation, The WWI: Aces of the Sky, Pacific Storm: Allies, Attack on Pearl Harbor, They Came from the Skies, Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII, Пе-2: Пикирующий бомбардировщик, Microsoft Flight Simulator X: Acceleration.

И еще вылетят: Storm of War: Battle of Britain, Knights of the Sky, Fighter Ops, Dogfights, Jet Thunder: Falkands/Malvinas, USAF Pilot Training: Road to the ThunderBirds.

Что-то я много написал. Ну да ладно, раз в жизни можно.

Еще раз спасибо вам! Процветания и удачи!

Летной вам погоды! И пишите побольше, лишнее мы вырежем =).

[Lightray] (lightray@list.ru)

Добрый день ВР, Anuriel и Братья-Геймеры! Несмотря на свои 16 лет, я — геймер со стажем и играю с 5 лет. Сразу немного отвлекусь и ударюсь в ностальгические воспоминания о былом прошлом компьютерных игр. Первая игра моя была Heart of Darkness. Такая веселая аркадка про мальчика, который искал свою собаку в сердце тьмы. А еще Quake 2, Z.A.R., Unreal. Ну да ладно. Газетку вашу читаю с сентября текущего года (не бейте!), и надо, сказать очень, ею доволен! А доволен вот почему:

1. Цена. 750 рублей — это не 15000.

«ВР» спонсирует внеземная цивилизация, а мы взамен прикрываем их резидентов на Земле. =)

2. Информация. Я уже давно заметил, что во всяких там журналах из 200 страниц под игры уходит где-то от силы 70. ВР же просто блестяще делает свою работу: таких замечательных и огромных обзоров я не видел ни в одном «модном-глянцевом-супер-пупер-журнале-про-игры». А большего и не надо! Те рубрики, которые в ВР не про игры — не более чем передышка перед очередным супер-обзором.

Вот это письмо пришло по адресу. Именно такое соотношение обзоров и прочих рубрик будет сохранять ВР в будущем.

3. Безхалтурность. Писать письма в российские издания, на мой взгляд, бессмысленно — им писем на ящик ежемесячно приходит 1000, а публикуются от силы 5. В Виртуалке публикуется гораздо больше тех же писем, а доступная цена позволяет покупать номер за номером, без потерь дожидаясь публикации своего письма.

...Чтобы в рамке повесить его на стену? Понимаю, когда хочется рассказать свое мнение редакции или коллегам-геймерам. Но зачем писать ради того, чтобы просто увидеть свое имя, напечатанное черными буквами на газетной бумаге? Очень удивляюсь, когда вижу в своем ящике очередное пятистрочное бессодержательное письмо с обязательным желанием быть опубликованным. Но к письму Lightray это, разумеется, не относится.

А теперь немного замечаний.
1. Мелочи. Слишком уж резво вы тут обсуждаете разного рода мелочи, вроде того же логотипа ВР. Ну разве это не идиотизм?! Абсолютно согласен с Dart'ом, писавшем в прошлом номере, что главное — не внешность, хотя «атмосферность газеты» — это сказано слишком круто.:)

Наше обсуждение — реакция на вашу критику. Даже опечатка в одной букве может стать темой НП, если в редакцию придет 20000 писем от возмущенных такой несправедливостью читателей.

2. Радость чтения. Во-первых, не хотелось бы видеть там обзоры всяких там Лукьяненок и прочей дребедени в этом же духе. Народ! Это же попса! Рассказывайте, пожалуйста, о действительно умных книгах, а не об очередных фэнтезийных мыльных операх и народном «Сталкеротворчестве».

Лукьяненко — это не попса и не дребедень, а живой человек. И популярность он заработал не пиаром или скандальными выступлениями, а исключительно успехом своих произведений. Конечно, это еще не означает, что его книги должны нравиться всем. Но, скажем, изостихами Г. Сапгира интересуется значительно меньше читателей «ВР», пусть они и умнее фэнтезийных мыльных опер. Дальше: Лукьяненко — заядлый геймер и очень много написал про других геймеров и компьютерные игры. По его книгам вышло несколько неплохих RPG. Поэтому, рецензируя С. Лукьяненко, мы не уходим от «виртуальной» темы нашей газеты. «Сталкеротворчество» на вечную славу не претендует, но пока что оно актуально и интересно читателям, судя по многочисленным положительным отзывам.

Ну и напоследок 2 вопроса:
1. Несмотря на то, что мой любимый жанр — экшены, моя любимая игра и вселенная — Космические Рейнджеры 1-2, и я хочу все-таки узнать, что там слышно о КР3, будут ли они, и что это за штука такая — Star Time?

Ходят слухи, что Elemental Games вместо «Космических Рейнджеров 3», начнет новую серию Star Time. Основная концепция «Рейнджеров» в ней сохранится, разница лишь в том, что рассчитана игра будет на западную аудиторию. Когда появится более конкретная информация, в газете напечатаем соответствующий анонс.

2. Я купил видеокарту inno3d Geforce 8500. На коробочке указано 256Mb, и при загрузке компа пишет столько же. Но во всех играх и в панели управления пишет, что у меня 512. Даже игрушка Fahrenheit, в которую встроена автоматическая диагностика системы, при первом запуске игры выдает, что у меня 512 mb всего и 400 с чем-то свободно. Как узнать точно, сколько у меня видеопамяти? Или это просто производители «лоханулись»?

Для таких ситуаций написано множество программ. Поищите на любом диске с софтом или в Интернете. Например, здесь www.cpuspeed.narod.ru/video_test.html целый арсенал таких утилит. Но мне что-то не верится, что разработчики случайно могли припаять лишнюю память.

Ну вот и все. Теперь я — постоянный читатель ВР, поэтому не прощаюсь и желаю редакции и Anuriel'ю в частности (который, я надеюсь, письмецо-то мое опубликует);) всего-всего наилучшего.

Удачи, брат-геймер.



[//\\taison//\\ ]

Привет, «Виртуалка». Так как являюсь ярым поклонником жанра FPS, хочу поделиться своим мнением по поводу игры года. Знаете, особенно приятно читать обзоры, когда новую игру уже прошел до выхода газеты.

FPS года — TimeShift, однозначно. Это ж надо, российским разработчикам вытворить ТАКОЕ! У меня последний раз так челюсть отвисала, когда Half-Life 2 увидел. Умный, не заскриптованный ИИ, фотореалистичная и впечатляющая графика, умопомрачительные спецэффекты, реиграбельность — в общем, жду от вас хорошего обзора:) Bioshock? Фи. Коридорная однообразная клоунада (с раздражающим ИИ, хе-хе). Из всей игры понравились только девочки:). МОН: Airborne? Э-э, заскриптованные паралитики не перевелись:). Painkiller: Overdose? Фтопку «детский сад»! эх пЕня, как ты меня подвел...

Неужели Painkiller теперь ищет сокровища не в храмах и могильниках, а в детских садах?

А-а, забыл — S.T.A.L.K.E.R.! Нет, пусть покурит в сторонке, но второе место отдам:). Аддон года — HL2: Episode Two, попробуйте не согласиться:). Вообще мне не нравятся в FPS элементы РПГ: купи, продай и т.д. Хоть это и модно нынче, но это тормозит экшен и сильно раздражает. На этом я с вами прощаюсь, если письмо понравится, напишу еще:). Да хранит вас BHCrew:)

Вот они, первые ростки споров об Игре года. Еще немного, и они вырастут в огромные форумные посты, описывающие плюсы и минусы конкурентов в одном жанре. Потом будут разборки фанатов, дележ игр по номинациям, голосование, разборки с редакцией по проведению голосования, раздача респектов победителям, форумные войны по итогам раздачи респектов победителям... Вот такая, если вкратце, нас ждет новогодняя программа.

[Demonius]
(demon2386@mail.ru)

Доброго времени суток, Виртуальные Радости. Появилось несколько предложений и вопросов — вот и пишу к вам.

Первое. Что мне нравится в нашей газете, так это ее разносторонняя направленность. Здесь обозреваются не только видеоигры, но и кино, книги, аниме и некоторые другие темы. Расскажу про свои предпочтения. Конечно, купив газету, я просматриваю ее всю и, если нет интересных для меня обзоров игр, то читаю «нашу почту», «радость чтения», обзоры фильмов, другие неигровые темы. Считаю, что очень хорошо было бы больше уделять внимания именно этим рубрикам. Читатели просят увеличить объем газеты, я их поддерживаю, но чтобы это увеличение шло за счет увеличения неигровых рубрик. Именно в них и есть душа ВР.

Душу «ВР», конечно, читатели очень ценят, но еще важнее для них практическая польза от газеты. А мы, авторы «ВР», по-настоящему разбираемся только в играх, поэтому играм будет посвящена большая часть «Виртуалки», не зависимо от ее объема.

Второе. Радость чтения. Просто отличная рубрика. Ее надо поддерживать. Можно же обозревать не только новые книги, но и старые замечательные произведения. Да, и неплохо было бы возобновить «Чтиво».

Рецензия хорошей, но малоизвестной старой книги действительно ничуть не хуже обзоров новинок. А вот вспоминать давние знаменитые произведения, имхо, будет лишним: только инопланетянин не слышал про Дж. Лукаса, С. Кинга или Дж. Толкина.

Третье. Недавно по какому-то российскому телеканалу смотрел передачу про видеоигры. Наткнулся случайно — попался кадр из Counter Strike. Не понимаю, зачем так позорить игры и игроков. Там геймеров представили такими идиотами, что даже не знаю, как назвать корреспондентов покорректнее. Еще раньше тоже видел передачу, в ней уже игроки описывали искусство игры, а корреспонденты как всегда представили все в черном свете. Очень придирались к словам «убивать». Зачем показывать неправду?

Обычный почерк телевидения: в погоне за скандальными материалами раздувать муху до размеров слона. И то, что репортаж может оскорбить геймеров, корреспондента не волнует, ведь видеоигры — один из конкурентов «фонаря для дураков».

Четвертое. Вопрос. Решил поиграть в The Elder Scrolls 3: Morrowind. Правда, хочется поставить последний патч. Я какой-то нашел в Интернете, но он оказался для английской версии. Не подскажете ссылочку на русскую версию (я имею в виду оригинальный Morrowind, а не дополнение). Буду очень благодарен.

Чтобы наткнуться на серьезный баг в Morrowind, нужно непрерывно играть не меньше месяца. Но если хотите перестраховаться, качайте патч отсюда: http://tes.ag.ru/cs/catalog/mods/1C/GFM-1.14_Akella-1C.rar

До встречи в новом номере ВР!

Ок, там и встретимся.



[Nova. Кукуруза]

Привет, ВР! Жаль, очень жаль, но раздел «Наша почта» деградирует прямо на глазах. Большинство авторов на сегодняшний день просто отбывают номер. Из выпуска в выпуск одно и то же. «То хочу, а вот то уберите, я прав, а тот не прав» и т. д., и т. п. Единственное, чем сегодняшние авторы «Почты» нас, простых читателей, еще удивляют, так это кто супер-пупер оригинальнее скажет «трям!» («Здрасьте!»).

От первых строк я, признаюсь, уехал под стол: кто эти авторы, ежедневно присылающие на мой ящик оригинальные вариации на тему «здрасьте»? Их нужно срочно найти, и заставить сочинять более интересные письма! А пока загадочных авторов ищут, рубрика будет наполняться письмами «простых читателей». Надеюсь, никто не заметит разницу =).

Вот раньше были авторы. Где [MindovG], [Creature], [Nalobin Konstantin]? А то из-под пера современников выходит:
[Cikada] (6.2007) Снова поднял тему художественных обзоров, приведя в пример журнал «Game.exe». Додумался! Он ведь и не догадывается, что «Game.exe» свернулся как раз из-за потери рейтинга. Причина: превращение его авторами компьютерного журнала в художественную литературу по мотивам игр.
[KADARKA] (2.2007) Вчера родился. Сам же сознается, что вспоминает затертую до дыр тему «PC или консоль». Так зачем опять вспомнил? Все равно ничего нового не сказал.
[Б. Гермолаев] (7.2007) Начало прекрасное. Обилие черного юмора. Смело, но раскованно, многие его просто не поймут. Но тут его угораздило удариться в воспоминания: «Вот раньше был Lockust ил Leviafan, а сейчас только Гоша и Борисов, и газета была раньше газетнее». Как же я устал от этого занудства. Сразу говорю тем, кто читает газету не так давно. Качество печати и скриншотов выпусков первых лет просто ужасало. А рубрики? Коды, частные объявления, арт-арена, easter eggs. Сейчас прилично кушает линейка, а тогда обычное описание Half Life по 2 страницы по протяжении полугода. И, наконец, кто забыл, тем я напомню, что г-н Lockust за свои обзоры нередко получал по 1-е число. Все, делаем выводы.

Есть полдесятка тем, претендующих на вечную актуальность: «консоли vs PC», «художественные обзоры против информативных», «старые авторы против новых», «графика против геймплея», «рубрики нужные и ненужные» (я никого не забыл?). Письма на эти темы будут продолжать приходить, но до страниц НП доберутся только самые оригинальные из них.

Если случится непоправимое, и Nickky сложит свои полномочия, не повторяйте чужих ошибок. Пусть этот бренд используется и дальше. Иначе на несколько лет вперед все письма читателей будут начинаться одинаково:(. Хотя своими комментариями бить точно в 10, причем всегда, боюсь, будет сложновато. Но Nickky ведь делает.

Превосходно! Мне нужно подписываться именем Nickky, чтобы читатели не вздумали повторяться в приветствиях. В таком случае, может я и есть Nickky, только сменил свой ник? Дело пахнет теорией заговора. Может, письмо Nova-Кукуруза было написано редакцией наших тайных конкурентов, собранной из числа суперзлодеев компьютерных игр, чтобы подорвать доверие к ВР, как подразделению Ночного дозора по борьбе с пришельцами из параллельных миров, врата в которые были закрыты геройским подвигом прошлых авторов ВР, не желающих с той поры вмешиваться в дела смертных... :)

Самая удачная из новых рубрик — «Релизы». Просто конфетка. Самая неудачная рубрика «ВР-парад». Тем более, зачем комментарии. Конечно, народ любит голосовать, поэтому предлагаю вместо имеющегося «ВР парада» фильмов и игр сделать ВР парад лучших обзоров игр. Вот тогда и рубрика «НП поменяет свое русло, т.к. будет видно сразу преимущество стилей. Да и у авторов еще больше стимул появится.

Голосование «Лучший обзор номера» проводится на нашем сайте с прошлого месяца. И результаты его могут увидеть посетители сайта (в газете итоги этого опроса мы не публикуем). Так что не сомневайтесь, стимулами мы на зиму запаслись.

Когда в конце обзора выставляется оценка, к радостям добавляйте еще один пунктик: «лучше, чем (какая-нибудь схожая игра)», а в гадости наоборот. Например, «Офицеры» (в радости масштабнее, чем Блицкриг 2, в гадости — графика хуже, чем Rush for Berlin). Уверен, всем понравится.

Вводить такую графу в конце обзора мы не будем, ведь подобное сравнение далеко не всегда возможно. Но по тексту обзоров, как вы могли заметить, сравнения встречаются достаточно часто.

Спасибо за внимание! Всем пока!

Спасибо за письмо и хорошее настроение!

***

Не важно, что вам больше нравится: книги, игры, фильмы или музыка. Важен сам интерес к творчеству. Не важно, предпочитаете вы признанных классиков, любимую народом попсу или малоизвестные произведения. Главное — интерес к чужому мнению. Мне ваше мнение интересно всегда, касается оно виртуального мира или реальности. Поэтому присылайте на мой ящик свои отзывы, комментарии, вопросы и предложения. Удачи вам и до встречи в новом номере.

Anuriel (anuriel.vr@gmail.com)

ОБЗОР

Clive Barker's Jericho

«You know what I think? I think we're in Hell»

Буквально несколько недель назад мы все стали свидетелями обильного игроизвержения, в особенности, шутеров от первого лица. И пока большинство ужасалось маленьким лужицам крови в Crysis и ядерным взрывам в Call of Duty 4, где-то в сторонке, в тени расположился абсолютно неформальный проект. Игра, обруганная игровой общественностью сверху донизу, как иллюзионист, который при распиливании ассистентки не только располовинил ее взаправду, но и показал ее девичьи внутренности всей уважаемой публике.

Некоторых, наверное, мучает вопрос: а кто такой Клайв Баркер (Clive Barker)? Поясню: весьма разносторонний, не обделенный талантом человек, занятый чуть ли не во всех основных направлениях искусства и развлечения — литературе, кино, играх. В первую очередь, конечно, литературе, ведь он признанный английский писатель ужасов. Jericho — второй дошедший до релиза игровой проект, в создании которого он принимал участие. Второй недооцененный шедевр, нашедший признание у небольшого числа людей.

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Mercury Steam Entertainment*
Издатель: *Codemasters*
Локализатор/Издатель в СНГ: *"Бука"*
Похожие игры: *прямых аналогов нет*
Количество дисков: *1 DVD*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Минимальные требования: *Pentium 2,4 ГГц или Athlon XP 2400+, 1 Гб оперативной памяти, 128 Мб видео, 4,5 Гб на жестком диске*
Рекомендуемые требования: *Intel Core 2 Duo или Athlon 64 X2, 2 Гб оперативной памяти, 512 Мб видео, 4,5 Гб на жестком диске*





Волк и семеро непростых козлят

© сказка братьев Гримм

"Сейчас три часа утра", — раздраженно произносит Росс, с неохотой подняв телефонную трубку, но слышит не шутку пьяных подростков, не приятный женский голосок, а приказ начальства.

Спустя несколько часов отряду особого назначения Jericho, специализирующемуся на ликвидации всяких оккультических сил, придется высадиться у мертвого города и решить проблему с одним весьма бойким товарищем да и разобраться с творящейся там ерундой. Семеро бойцов будут провожать взглядом улетающий вертолет, может быть, последнюю возможность возвратиться домой. А впереди, за пеленой ненормальной песчаной бури, за источенными веками руинами их ждало что угодно. Несколько простых ребят, наделенных непростыми возможностями. Это и есть спецотряд "Иерихон". Его суть многогранна. И проявляется по-разному...

...в снайперше Эбби Блэк (Abbey Black), брутальной лесбиянке. Она постоянно подальше от битвы, как и подобает отличному снайперу. Кроме телекинеза, годящегося, в основном, для очистки пути, она владеет весьма действенной способностью управлять пулей. Подобное, конечно, уже использовалось в других играх, но сделано эффектно и к месту.

...в сорвиголове Дельгадо, постоянно стебущемся над Эбби ("Now you finally know what it's like to have a man inside you"). Но Фрэнк (Frank Delgado) тут не в качестве клоуна, он непредсказуем в своих поступках, импульсивен и слишком хочет жить. В левой руке убойный пистолет, в правой — авторитетного вида пулемет, при желании может выпустить погулять смертельного для врагов огненного демона, с которым у него договор.

...в Симоне Коул (Simone Cole), отлично разбирающейся в новейших технологиях. Она оснащает команду боеприпасами и любит скрывать свою женскую слабость под защитой slo-mo.

... в седом, но еще о-го-го на что способном — случай в Праге тому отличный пример (sapienti sat) — отце Поле Роулингсе (Paul Rawlings), подлечивающем тяжело раненых бойцов отряда.

...в сержанте Черч (Church) — среди друзей просто Билли — не раз помогающей "магией" крови, разбирающейся с гигантскими монстрами, словно Леголас с Элефантом. Она обладает ужасной тягой к холодному оружию и ненавидит вспоминать своего отца.

...в капитане Дэвине Россе (Devin Ross), наконец, роль которого мы, собственно, и отыгрываем. Всегда рассудителен, трезво оценивает происходящее и чудовищно хладнокровен. Происходящая в дальнейшем с ним метаморфоза слишком серьезна, чтобы оставлять ее без внимания, тут без стальных нервов не обойтись. Именно с помощью его... хм, способности (дорогой ценой доставшейся) мы сможем опробовать каждого героя, значит, получаем возможность прохождения различными стилями. Вот и отличный пример, как удачный сюжетный поворот объясняет геймплейную фишку.

Удача игры (здесь следует поблагодарить Баркера) — в уникальности, в тщательной проработке всех главных персонажей, в мастерски прописанных диалогах. Благодаря только им Jericho уже спокойно сбивает на колени заштампованные боевички с картонными персонажами и пустыми диалогами. Чего только стоят устроенные Дельгадо истерики ("I didn't sing up for no fucking suicide mission!") или безумный взгляд Коул ("I said DON'T FUCKING TOUCH ME!"), ненависть Черч ("Only my daddy called me Wilhelmina. My name's Billie!"). А уж попробовать сосчитать, сколько раз произносятся "shit" "fuck" — собьешься довольно быстро. Потому как диалоги живы: люди в экстремальных ситуациях не привыкли миндальничать.

Эффект от сцен еще сильнее благодаря очень умелой, грамотной режиссуре. А постоянно двигающаяся камера наводит на мысли о спрятавшемся за спиной операторе. Ну и ладненько, даже если так, он прекрасно схватывает самые сочные моменты.

Только вот с финалом вышла небольшая неувязочка (здесь следует пожурить Баркера). Тем, кто не читал литературные произведения писателя (а таких, смею предположить, немало), очень трудно будет до конца осознать последние сцены, оставляющие игрока в оторопи и с кучей вопросов. Отсюда как следствие — слухи о сиквеле, которому, скорее всего, не быть.

"Knee deep in blood and shit... business as usual, eh"?

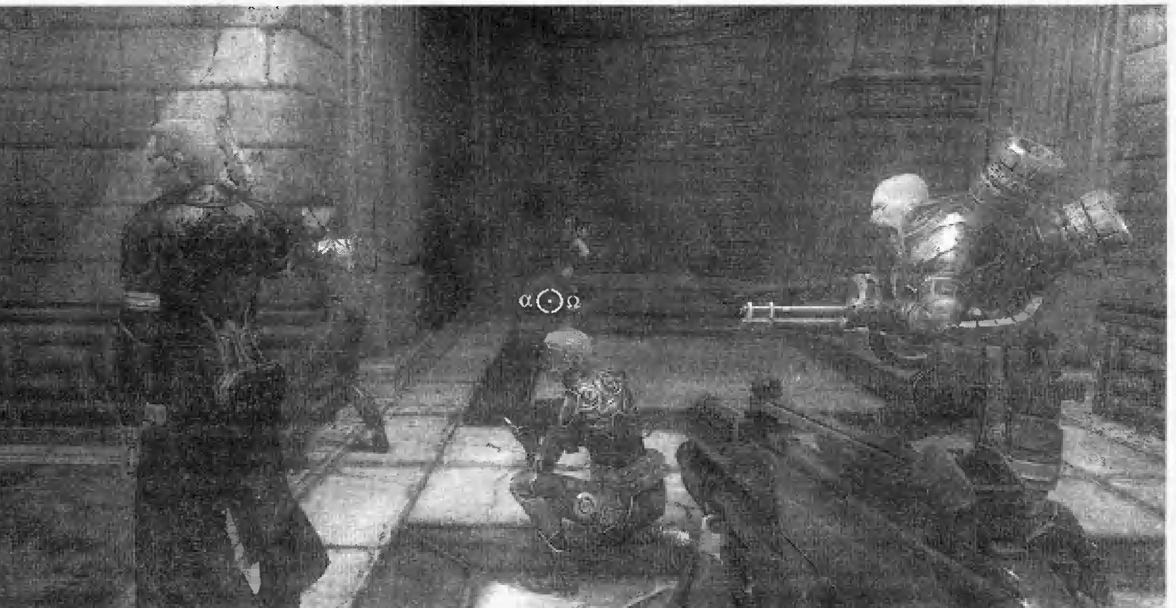
© Delgado, Clive Barker's Jericho

Через какое-то время после высадки окажется, что передряга намного серьезнее, чем предполагалось (привет, Мерфи!). Упрощенно: мерзавец, за которым нас отправили, всего лишь помчался освобождать другого мерзавца, с амбициями чуток побольше — устроить Большой Кирдык человечеству. Мало того, главный гад вроде как почти Бог, а город вокруг — его темница. Много раз пытался Firstborn (имя негодяя) выбраться из нее, но вот не получалось никак, постоянно находились смельчаки, отправлявшие его пинком обратно. Но при этом не обходилось без жертвы, так как при создании "щита" часть эпохи, на которую случалась попытка, сама оборачивалась новым слоем "тюрьмы". Так появился The Box, этакая пространственная матрешка-узилище для первого сына Бога.

Добираться до главгада предстоит через пять времен, на каждое приходится не меньше пяти запоминающихся уровней. И если локации Второй Мировой с их балками, трубами, тусклыми плитами, горами мусора, в целом сероваты, то в эпохе Крестовых походов дизайнеров, как говорится, понесло.

Хотите реку крови? Пожалуйста! Хотите принять кровавый душ? Пожалуйста! А во времена Калигулы что творится? Хождение по колено в грязи и дерьме. Перестрелки в душных (разработчики искусно пользуются свойственным для мультиплатформенных проектов замыливанием), некогда белокаменных, а теперь залитых кровью (о, ее много!) банях. Затяните ремни и приготовьте гигиенические пакеты — в шумерской эпохе хватает субстанций, стимулирующих рвоту. Правда, художники не забыли добавить к весьма мерзкой (в положительном смысле) картинке чуточку красивостей: здесь вам и стильные готические залы, и частичка Вавилона.

В игре используется движок собственной разработки — Mercury Engine, дружащий с высокой детализацией, отлично отображающий все скользкое, жидкое, шершавые поверхности. Оптимизация далеко не образцовая, но уж получше Lost Planet. Нет болезни, когда на высоких настройках игра показывает чудеса нынешних технологий, а на минимуме смотрится как первый Half-Life. А высокая полигональность характерна не только для положительных персонажей, но и для монстров.





"Мне же всего восемь лет, папа"

© один милый анекдот

Нет, мы не воюем против людей. Автоматная очередь и холодная сталь кромсают тела не шибко умных уродцев. Ну как не шибко — они не из тех, кто работает командно, перекидываясь фразами, пытаясь окружить и выгнать из укрытия. У супостатов одна установка — бежать по прямой на отряд и при удаче положить всех. Только при этом они с умом пользуются укрытиями (если таковые имеются), умеют в бою переключиться с одной цели на другую.

Зоопарк больше похож на кунсткамеру, когда рядом с человекоподобными мумиями, крестоносцами появляются какие-то недо-птеродактили, перекошенные бомбы на ножках, расчлененные дети, громилы, чье единственное уязвимое место — рубец на спине. Более интересны боссы. Придется слегка пошевелить серым веществом, чтобы найти ахиллесову пяту каждой такой твари.

Почти десяток раз победа достается не меткостью и ловкостью, а скоростью и правильностью нажатия кнопочек. Теперь, спустя почти два года с выхода "Фаренгейта", очевидно, что киноигра от Quantic Dream все-таки свершила небольшую революцию. Впрочем, "кнопочные" вставки похвастаются превосходной режиссурой, их количество не столь высоко, чтобы кричать "как они меня достали!" — так что боевик Clive Barker's Jericho они совершенно не портят.

Да, это жестокий, мерзкий, грубый боевик не для неженок. Это не хоррор, как позиционируют его многие представители игровой прессы, в нем нет даже намека на то, чтобы напугать. Только заставить его скривиться, поморщиться от горы трупов, в углу. Аутентичная оркестровая музыка сразу настраивает на нужный лад, вселяя в нас напряжение. Звук впивающегося в плоть свинца бесподобен. Какие там "пуф-пуф" из CoD4, не менявшиеся со времен, наверное, первой части! В Jericho выстрел — не хлопушка, а холодящие завывания в полумраке — не сонные постанывания актеров.

Так что ноги в руки — и вперед, в глубину веков навстречу Злу. Прединфарктники — запасайтесь корвалолом и нитроглицерином! А если,кажется, что наихудшее вы уже видели — вы ошибаетесь, самое отвратительное еще впереди. Дедушка Мерфи был чертовски прав, формулируя в законы давно понятные истины. И вы тоже поймете его правоту, оказавшись в The Box, месте, откуда живыми не возвращаются.

Берлинский Gosha feat. Кугель

РАДОСТИ

Харизматичные персонажи и хороший сценарий
Разные стили прохождения
Кинематографичность
Отличное звуковое оформление
Высокое графическое исполнение

ГАДОСТИ

Коридоры и еще раз коридоры
Финал, понятный не всем

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

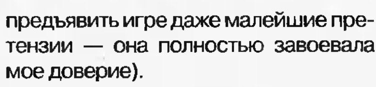
Игра получилась очень "баркеровская", с хорошей литературной подпоркой и беспредельно жестокой, однако, с невнятной концовкой (по крайне мере, для тех, кто не читал или читал мало из Баркера). Тем не менее, полноценнее, проработаннее шутера, в полной мере сочетающего в себе интересный сюжет и добротный шутинг, в этом году пока не было (и, наверное, уже не будет)

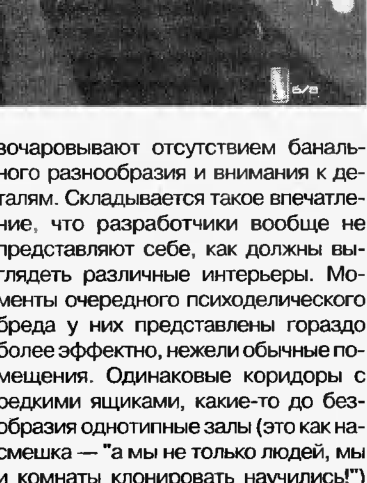
ОБЗОР

F.E.A.R.: Perseus Mandate

Помнится, многие геймеры очень скептически отнеслись к выходу F.E.A.R. Нам предлагались для изучения унылые коридоры, заполненные одинаковыми врагами, а также набивший оскомину slow-mo, который со времен бессмертного Макса Пейна абсолютно перестал радовать. Реальность же оказалась совершенно иной. Мы порой заочно влюбляемся в игру, безоговорочно записываем ее в шедевры и одариваем всеми возможными наградами, а она являет себя в качестве очередной бюджетной поделки. Так вот, с F.E.A.R. все получилось с точностью до наоборот: с выходом экшена пессимизм в рядах бывалых игроков сменился диким восторгом. Потрясающие адреналиновые схватки, колоритные персонажи, захватывающая история и атмосфера панического страха, когда дергаешься от каждого шороха, — всем этим игра сумела нас удивить. Именно ее успехом и обоснован выход уже второго по счету дополнения, а именно — аддона Perseus Mandate.

Жанр: *first player shooter*
Разработчик: *TimeGate Studios*
Издатель: *Sierra Entertainment*
Издатель в СНГ/локализатор: *СофтКлаб*
Похожесть: *F.E.A.R., F.E.A.R. Extraction Point*
Дата релиза: *8 ноября 2007 г.*
Минимальные системные требования: *Pentium 4/Athlon XP 1.7 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D-card, 2 GB HDD*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium 4/Athlon XP 3 GHz, 1024 MB RAM, 256 MB 3D-card, 2 GB HDD*





В очередной части игры нам предстоит взглянуть на уже знакомую историю с позиции совершенно иных персонажей. Как оказалось, после потери связи с основным отрядом F.E.A.R. засылает в Армахем вторую команду в попытке все разузнать — причем наш новый Альтер-эго опять-таки балуется со временем. Если в оригинале сей факт довольно детально объяснялся, то в случае с героем Проекта "Персей" (и не надо делать такое лицо — не я подарил названию игры столь вольный перевод...) не все понятно — надо полагать, что СТРАШное агентство безопасности обладает целой армией подобных сотрудников. Воистину всесильная организация...

Но вернемся непосредственно к сюжету. Итак, наш отряд будет на этот раз снова пытаться раскрыть тайны Армахема. Вскоре нас, однако, ждет сюрприз: за секретами корпорации охотится таинственная группа "Крадущихся в ночи" (Nightcrawlers). Интересует их некий проект "Персей", и для получения информации о нем они безжалостно уничтожают всех на своем пути.

Но не надо забывать, какая перед нами игра. Поэтому вполне себе рядовой сюжет оказывается разбавлен весьма интересной интригой: за проектом "Персей" стоит нечто столь шокирующее, что позволит нам, наконец, получить ответы на все имеющиеся вопросы.

По Страху в год

Окрыленные успехом оригинала, разработчики продолжают нас потчевать ежегодными дополнениями. Данная тенденция, конечно, не может не радовать, но давайте посмотрим правде в глаза: движок переносится из игры в игру практически без изменений. За окном давно уже не 2005-й, и стандарты в графике заявлены весьма высокие (с другой стороны, данный ход разработчиков обладателям средних конфигураций лишь на руку). Тем не менее, F.E.A.R. выезжает на кинематографичности эффектов slow-mo. Объемные взрывы и пулевые трассы, расчеркивающие пространство, так и приковывают взгляд (здесь стоит заметить, что меня игра начисто избавила от какой-либо тени скепсиса после одного интересного момента: спасаясь в оригинальном F.E.A.R. от ракет человекоподобного робота, я в режиме ускорения решил банально забежать за угол и оттуда наблюдал незабываемую картину, как мимо меня медленно, нехотя пролетала ракета, оставляя огненную полосу, причем на корпусе ракеты виднелись какие-то цифры; после этого я уже не мог предъявить игре даже малейшие претензии — она полностью завоевала мое доверие).

По заведенной традиции игра порадует нас тремя новыми типами оружия и несколькими новыми противниками. Список стволов пополнился гранатометом, без которого уже невозможно представить ни один серьезный экшен, забавным лайтнинг-ганом — сразу Квейк 3 вспоминается, — и штурмовой винтовкой "Крадущихся в ночи". Название отряда определило и ее специфику: на оружии установлен оптический прицел с режимом ночного видения. Очень удобно, кстати: не требует отвлечения на фонарик и не демаскирует вас для врагов. Кстати, о врагах: на них взглянуть я вам советую самим, потому как не хочу отбивать у вас интереса и лишать интриги...

Интеллект компьютерных болванчиков продолжает радовать, но это уже не то откровение, какое нам открылось после выхода F.E.A.R., однако сражаться с ними до сих пор интересно: противники координируют свои действия, обходят нас и устраивают атаки с фланга, постоянно переговариваются. Это, кстати, еще один фактор успеха игры. Не думаю, что найдется хоть один человек, который бы остался равнодушен после слов клона по рации: "Он положил весь отряд". Поэтому в новой части реплики значительно разнообразились. Порой жизнь очередного врага заканчивается полным оптимизма сообщением: "Визуальный контакт".

Никуда не денется и привычная уже атмосфера мистики: за вашей спиной исчезают двери, вы подвергаетесь атакам странных невидимых монстров и духов, из лужи собственной крови уползает труп... Вы подумали про Альму? А без нее и игру представить невозможно...

Психоделичность окружения теперь ощущается почти на каждом шагу: например, вам встретится помещение с деформированными стенами, столами, стоящими на этих самых стенах, и с дверью в полу, за которой по коридору бредет ваш напарник... Добавьте сюда еще литры разбрызганной крови и получите заставляющую остановиться и задаться парой новых вопросов картинку.

Однако камнем преткновения все еще остается геймдизайн. Уровни разочаровывают отсутствием банального разнообразия и внимания к деталям. Складывается такое впечатление, что разработчики вообще не представляют себе, как должны выглядеть различные интерьеры. Моменты очередного психоделического бреда у них представлены гораздо более эффектно, нежели обычные помещения. Одинаковые коридоры с редкими ящиками, какие-то до безобразия однотипные залы (это как насмешка — "а мы не только людей, мы и комнаты клонировать научились!") — в таких условиях нам придется раскрывать тайны корпорации Армахем. Впрочем, ежеминутные схватки с противниками не позволяют нам слишком уж часто отвлекаться на убогость окружения.



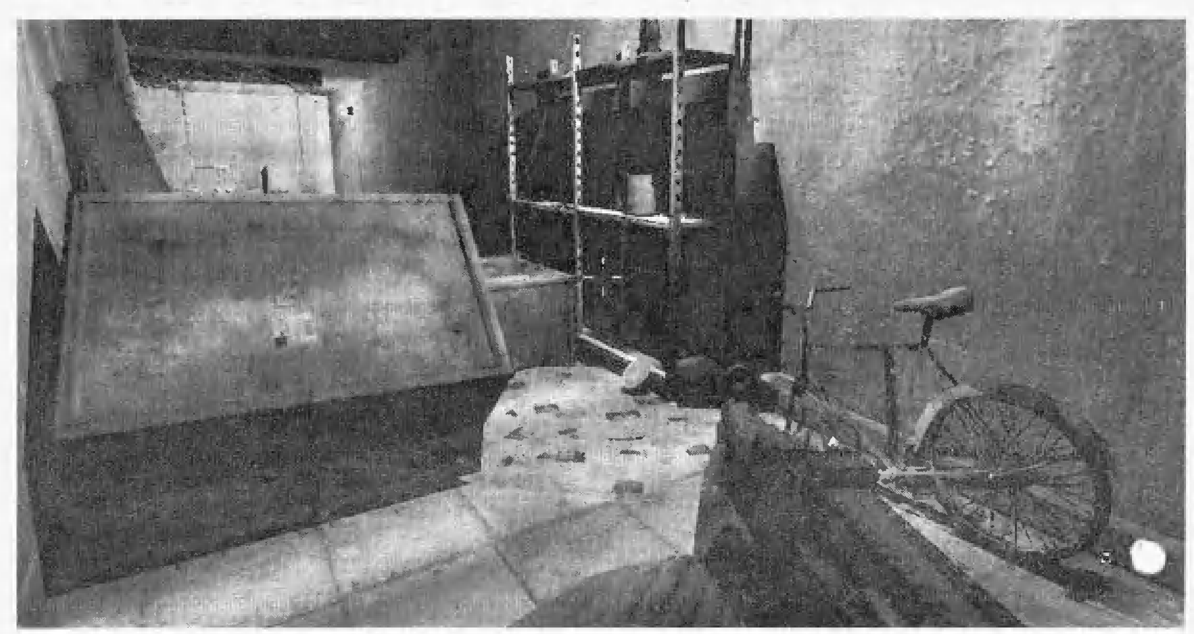
Даже страх смягчается привычкой

© Эзоп

Оценив и суммировав все вышеизложенное, можно с уверенностью сказать, что вышедшее дополнение оказалось лучше предшественника, Extraction Point. Ведь насколько можно судить, предсказуемости в геймплейных ситуациях стало гораздо меньше (хотя, например, длинные пустые коридоры все так же предполагают какой-нибудь очередной "ужасно страшный" момент в ближайшие мгновения). Разработчики учли все ошибки и сделали Perseus Mandate с куда большей самоотдачей. По накалу страстей, по тому, как закручена сюжетная интрига, аддон почти не уступает оригиналу. Но надо признать: серия деградирует. В третий раз мы получили то же самое, и пусть F.E.A.R. несколько лет назад нас шокировал — сейчас он смотрится уже надоевшей поделкой.

Diamond

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)



РАДОСТИ

Новые стволы и новые враги
Адреналиновые сражения
Хороший звук

ГАДОСТИ

Очень средненький дизайн уровней
Никаких инноваций

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Старый подарок в новой обертке, F.E.A.R. все еще в силах увлечь нас на пару вечеров. Конечно, хотелось бы каких-нибудь радикальных изменений в виде новой полноценной игры... Но пока довольствуемся аддоном

ОБЗОР

Pro Evolution Soccer 2008

Когда в прошлом году Pro Evolution Soccer единолично оккупировала трон в царстве футбольных симуляторов, немало людей посчитало, что творение Konami — лишь регент, который сдаст свои позиции Fifa 08, тогда еще революционной и инновационной. Но после выхода игры от EA стало ясно, что возвращения короля не состоялось. Ну а Pro Evolution Soccer 2008, появившаяся в двадцатых числах октября, лишь помогла серии перебраться на такую отвесную скалу, что практически любая попытка американцев подобраться к трону очевидными и предсказуемыми путями обречена на провал.

Жанр: *футбольный симулятор*
Разработчик: *Konami*
Издатель: *Konami*
Похожие игры: *вся серия Pro Evolution Soccer, Fifa*
Количество дисков: *1 DVD*
Системные требования: *Intel Pentium IV 1.4GHz, 512 MB RAM, 4.0GB free hard disk space, 64 MB VRAM + Pixel Shader 1.1, DirectX 9.0c compatible sound card*

Воровать у вора

EA всегда славилась тем, что без зазрений совести могла "позаимствовать" у конкурентов парочку интересных идей. За примерами далеко ходить не надо: Be A Pro — не что иное, как эволюционировавший режим контроля одного игрока в PES. Дурной пример заразителен. Konami, видимо, надоело год за годом оставаться с носом в гонке околоигровых элементов, так что японцы решили немного "разукрасить", добавить стильности своему проекту. Как оказалось, трудолюбивые азиаты несколько перестарались и "списали" больше положенного, в том числе и некоторые ошибки. Впрочем, обо всем по порядку.

Начнем с представленных в игре команд. Полсотни сборных и раза в три больше клубов. Среди первых стоит отметить команду Германии, игроки которой целиком и полностью вымышлены. Зато появились некоторые слабенькие команды, преимущественно африканские. А вот с клубами ситуация посложнее. Костяк составляют привычные чемпионаты Англии, Франции, Италии, Голландии, Испании, а также сборная солянка из клубов разных регионов: от португальской Benfica до аргентинского River Plate. Зато в английской Премьер-Лиге лицензированы лишь Newcastle и Tottenham. Остальные имеют названия вроде Merseyside Red (вместо Liverpool) и North London (Arsenal). Немецкая Бундеслига отсутствует полностью, единственный представитель, Bayern Munich, нашел пристанище в "Остальном мире". Эти чудовищные минусы пытаются компенсировать команды калибром поменьше, например Red Star Beograd и даже Lokomotiv Moscow(!!!). Но этого недостаточно. Так что в этом аспекте ставим "неуд".

С "действующими лицами" разобрались, перейдем к "месту действия", или режимам игры. В целом, тут все по-прежнему, изменения затронули лишь Master League. Невзрачный аналог "Карьеры" из Fifa расцвел, заиграл новыми красками. Прежде всего, поменялось оформление. Тона стали более мрачные, появился стиль, лоск. В главном меню режима демонстрируются последние новости с иллюстрациями, фотографии фанатов, комментарии футболистов по поводу предстоящего сезона. Konami направила взгляд в сторону главных конкурентов, и в данном случае можно сказать, что PES от этого хуже не стала. Не испортило игру и появление еще одного виденного в Fifa элемента — популярности. Шкала состоит из пяти делений, самое желанное из которых обозначается буквой A. Логично предположить, что в команду с рейтингом D игрока класса Henry не заманишь, а вот клуб с максимально возможной популярностью — предел мечтаний любого футболиста. Но данное нововведение распространяется не только на дружину в целом, но и на каждого ее игрока. Если Ronaldo забивает в каждом матче — популярность зашкаливает, если "полирует" скамейку — все про него довольно скоро забудут.

Новшества режима Master League вносят несущественные изменения, но, в целом, впечатление о нем заметно улучшается. Хотя до "Карьеры" ему далеко. Зато отсутствие полноценного обучающего режима, который был в предыдущих играх серии (там, если помните, нас заставляли навешивать мяч в строго определенную зону и обводить оранжевые столбики), и исчезновение "магазина" несколько огорчает.

В прямом эфире

Настало время перейти к тому самому футбольному действу, которое влюбляет в себя при первом же знакомстве. В девиз японских разработчиков "Реалистичность превыше всего" были внесены некоторые поправки, но это не означает, что PES скатилась до уровня Fifa. Наоборот, игра едва ли не максимально близко подобралась к грани, разделяющей телетрансляцию и футбольный симулятор. Кажется, что еще немного — и в события на мониторе начнешь верить. Почти реальный Figo ловким движением обыгрывает защитника и успевает пробить по воротам за мгновение до того, как соперник в грубом подкате свалит португальца на газон. Это уже не "какой-то виртуальный дубол", а практически живой спортсмен. Манеру игры Kaka' никогда не перепутаешь со стилем Ribery, а заметить настоящую суперзвезду среди середнячков не составит никакого труда. Но этим дело не ограничивается. На "ура" сделана борьба футболистов за мяч: они всячески хватают друг друга за форму, толкаются — в общем, делают все, чтобы завладеть кожаным снарядом. Ну а противостояние маленького юркого Messi и гиганта Van Buyten, сравнить которое можно с противостоянием насекомого и стены, выглядит и вовсе завораживающе. Кроме того, нередко на поле разыгрывается самый настоящий спектакль. Нападающий, забежавший в оффсайд, злобно размахивает руками и проклинает судью. Грубо сфоливший защитник готов чуть ли не на колени встать перед арбитром, чтобы только не быть изгнанным с поля. Игрок, промазавший из убойной позиции на последней минуте матча, заканчивающегося со счетом 0-1 в пользу соперника, олицетворяет Вселенскую досаду и разочарование. Зато какая радость при попадании в такой же ситуации!

Гармонично дополняет "картину победившего реализма" искусственный интеллект. Назвать его великолепным язык не повернется, но здешние игроки в любом случае разумнее коллег из Fifa. Соперник все еще не в состоянии придумать какую-нибудь хитрую комбинацию и использовать максимум ресурсов своей команды, но зато довольно активно использует фланги, форварды постоянно пытается освободиться из-под опеки соперников, активно передвигается по полю. Правда, распиаренная система Teamvision если и работает, то это не очень-то заметно. Суть ее заключается в том, что компьютер постоянно подстраивается под тактику игрока, использует ее минусы с выгодой для себя и нейтрализует плюсы. Например, если вы постоянно пытаетесь "продавить" оборонительные порядки соперника, то он "забетонирует" их рослыми и физически мощными игроками. Если ведете всю игру через одного игрока, то к нему довольно скоро будет приставлена парочка соперников для работы по индивидуальной программе. Но на деле лично я не заметил серьезного противодействия моему Serginho, который регулярно прорывался по левому флангу к штрафной площади оппонентов. Так что тут есть над чем еще поработать, хотя и так неплохо.

А вот что касается изменений в геймплее, то тут все немного печальнее. Заглядевшись на Fifa, японские разработчики увеличили долю аркадности в своей игре. С одной стороны, скорость игры возросла, центр поля проходится обычно довольно просто, да и вообще играть стало интереснее. Но Ошибкой (именно так, с большой буквы) стало увеличение точности ударов. И если попытки соперников забить с игры еще нередко заканчиваются "сэйвами" вратаря, то ситуация при штрафных ударах просто критична. Я еще могу понять, когда Beckham девять из десяти подобных ситуаций завершает голевым взятием ворот, но когда такую же невероятную статистику имеет и весьма средненький Volpi, возникает масса отрицательных эмоций. К слову, в Fifa такое безобразие присутствует уже несколько лет.

Пару слов о судействе. Арбитр по-прежнему предельно справедлив, карточек, в случае чего, не жалеет, хорошо определяет офсайды (порой совсем уж "на тоненького"). А вот симуляция (да-да, теперь при нажатии определенных клавиш футболист картинно падает) заставляет его серьезно нервничать, так что вердикт не всегда адекватен. Но это все и рядом не стоит с возможностью врезаться(!!!) в судью на полной скорости! Тут уж все минусы судейства сразу забываются:).

Однако, если честно, Pro Evolution Soccer 2008 не был бы и наполовину таким привлекательным, если бы не перебрался на новый графический движок. Как ни крути, но это главная "фишка" этой игры. Пускай внешне она теперь напоминает главного конкурента, но число полигонов и различных визуальных эффектов у них просто несопоставимо. Игроки стали похожи на людей, а не на известное творение папы Карло, они легко узнаваемы, а того же Dida и вовсе не отличишь от реального аналога. Глаз радуют разнообразные технологии (правда, с "бампом" немного переборщили), и картинка полностью оправдывает гордое название "Next-gen"(который, вообще-то, уже "current-gen"). Впечатление всячески старается подпортить страшненькая при крупных планах трава, но трехмерные болельщики (даром что их три-четыре разновидности) с лихвой компенсируют этот недостаток. На уровне и операторская работа. Количество камер увеличилось (а при пенальти и вовсе сменили положение), длина реплеев тоже.

А вот по аудиочасти наблюдаются довольно серьезные проблемы. Во-первых, микрофоны на поле настроены так, что слышно любое касание мяча, что очень раздражает (особенно в силу своей неестественности). Во-вторых, музыка в игре развивается экстенсивным путем, то есть количество треков увеличивается, а качество остается на том же низком уровне. В-третьих, комментаторы настолько убоги, что их ужасные коллеги из PES 6 уже кажутся вполне приемлемыми. В общем, будет над чем поработать при разработке очередной игры серии.





This is Football

Казалось бы, каждый год Konami выпускает практически идеальную игру, менять в которой вроде и нечего. Но с такой же регулярностью у этих же людей получается выдумать что-то, чего еще не было, отшлифовать свои наработки до зеркального блеска. В этом году японцы сделали все, чтобы геймер почувствовал себя так, словно смотрит прямую трансляцию какого-нибудь футбольного матча по телевизору. Пусть есть некоторые огрехи, но Pro Evolution Soccer 2008 — это такая Supermassive Black Hole, как поется у Muse, которая затягивает с головой любого любителя футбола. Куда дальше — неясно, но Konami обязательно что-нибудь придумают. Как всегда.

Top

РАДОСТИ

неслыханная реалистичность футбольного матча
замечательная графика
неплохой ИИ, достойное судейство
отличная анимация игроков, физическая модель

ГАДОСТИ

небольшое количество лицензированных команд
кошмарные комментаторы и душераздирающий звук
небольшие недочеты в геймплее

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Великолепный футбольный симулятор, который придется по душе всем любителям данного вида спорта и, вполне возможно, привлечет новых. И парочка минусов тут роли никакой не сыграет



ОБЗОР

Team Fortress 2

Игровая индустрия, хотим мы этого или нет, неумолимо растет и развивается, а вместе с тем в ней появляются все новые и новые тенденции. Одним из последних направлений стали многопользовательские игры. По сути, этот жанр и остается той единственной монополией и привилегией PC, когда все остальное уже с успехом выходит на консолях. Выбор онлайн-развлечений как никогда широк. Тот, кому хочется порулить собственной армией, отправляется в нежные объятия стратегий, любители эпических сражений, фэнтезийных или фантастических миров идут в какую-нибудь MMORPG, ну а тех, кого хлебом не корми, а дай кого-нибудь пристрелить (заметим, речь идет только про виртуальность) или захватить точку-другую, с распростертыми объятиями ждут многопользовательские шутеры.

Совсем недавно у последней группы товарищей появился новый претендент на звание любимца. Такой тихий, довольно незаметный и пришедший без лишней помпы претендент — Team Fortress 2.

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Valve Software*
Дата выхода: *10 октября 2007 года*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Локализация: *в продаже*
Издатель в России: *Buka Entertainment*
Похожие игры: *Team Fortress Classic, Enemy Territory — Quake Wars, Wolfenstein: Enemy Territory*
Мультиплеер: *LAN, Internet (32)*
Минимальные требования: *Windows XP, Intel Pentium IV/AMD Athlon 1,7 ГГц, 512 Мб оперативной памяти, видеокарта с поддержкой DirectX 8*
Рекомендуемые требования: *Windows XP/ Vista, Intel Pentium IV/AMD Athlon 3 ГГц, 1024 Мб оперативной памяти, видеокарта с поддержкой DirectX 8*
Официальный сайт: *http://orange.half-life2.com/*



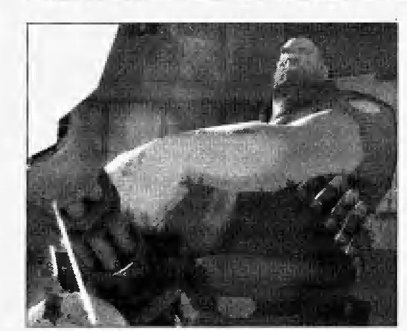


Вряд ли название первой части игры — Team Fortress for Quake — покажется знакомым большей части игроков, а ведь именно эта забава в свое время была чуть ли не самым популярным мультиплеерным шутером на Земле. После ей на смену пришли новые проекты, с новыми идеями и возможностями, и о командной стрелялке большинство благополучно забыло. Вернуть былую славу была призвана вторая часть, выход которой все откладывался, а затем и вовсе последовал разрыв с id Software. Авторов удачно пригрела Valve, те на радостях издали Team Fortress Classic и... канули в лету истории. Как казалось, навсегда. Но не тут-то было, компания Гейба Ньювелла, с непонятно какого перепугу решившая вместо одного Half-Life 2: Episode Two в нагрузку к нему одновременно выпустить еще две игры, заставила игровую общественность вспомнить о Team Fortress 2. Ролики, скриншоты, многочисленные превью и интервью уверенно сулили — нас ждет отличное развлечение. И знаете, ни разу не ошиблись. Team Fortress 2 — это самое веселое, яркое и безумное (исключительно в хорошем смысле этого слова), что было в этом году, а возможно и за последние несколько лет.

Мультяшная война?

Оригинальная Team Fortress Classic (ну, или Team Fortress for Quake, если хотите) была весьма серьезным шутером о войне, без намека на какое-либо веселье. Суровые мужчины, настоящее оружие — ни дать ни взять, какой-нибудь Battlefield. Во второй части авторы обратили свои взоры в диаметрально противоположном направлении. Продолжение нисколько не стремится быть серьезной игрой, ее конек именно ненатуральность, почти мультяшность всего происходящего. Прежде всего, на такое впечатление влияет графика. Вся игра выполнена в сплошном антураже этакого мультфильма конца 60-х. Тут и яркие краски, и та самая атмосфера и, конечно же, невероятно смешные герои, не упомянуть о которых было бы кощунством, ведь, глядя на них, нельзя сдержать улыбку (по крайней мере, в первый раз). Кажется, они только что сошли с карикатур: непропорционально тоненькие ножки, непередаваемое выражение лица, "фирменные" движения. Так, например, можно запечатлеть моменты теплой любви пулеметчика к его оружию. Вдобавок, все персонажи войнушки прекрасно анимированы. Подстать героям и карты, на которых разворачивается весь беспредел. Выполнены они все в том же комиксо-мультяшном стиле и представляют собой безымянные заводы, фабрики, плотину или даже центр управления ядерными ракетами. Играть такими персонажами и среди такого антуража действительно одно удовольствие. Если вы вдруг устали от современных, футуристических и других воинов, а взору надоели постоянные городские, военные или фантастические пейзажи, то обязательно обратите свое внимание на Team Fortress 2 хотя бы из-за картинки.

Впрочем, не думайте, что если игра выглядит несерьезно, то здесь не найти крови. Очень даже наоборот, меткое попадание ракеты или граната в солдафона разнесет беднягу на куски и обильно оросит окрестности кровушкой. Немного мультяшного вида, как и все в Team Fortress 2. А чтобы "скрасить" огорчение "развалившегося" персонажа, его непременно ободрят фразой вроде: "Это ваша голова, это торс, а это еще кусочек". Сложно судить, приподнимает ли это боевой дух, но настроение точно. Кругом царит атмосфера некоего шоу, посему не удивляйтесь различным комментариям. Практически после каждой смерти, на фоне трупа вашего Альтер эго или головы, торса и "еще кусочка" появляется сообщение: "А теперь хорошие новости...". Далее следуют различные варианты, в зависимости от того, чем же вы отличились при жизни: продержались максимальное количество времени, уничтожили больше всего врагов, захватили много точек и т.п. В итоге умирать нисколько не обидно, а скорее даже весело. Еще интереснее становится, когда в борьбе за клочок земли сходятся большие команды, размером этак с 16*16. Творящуюся вокруг феерию трудно описать без употребления непечатного словца. В воздух то и дело



взлетают чья-то оторванная голова, нога или рука, и все вокруг покрывается изрядным слоем крови. Кажется, что счастью нет предела.

Серьезная война!

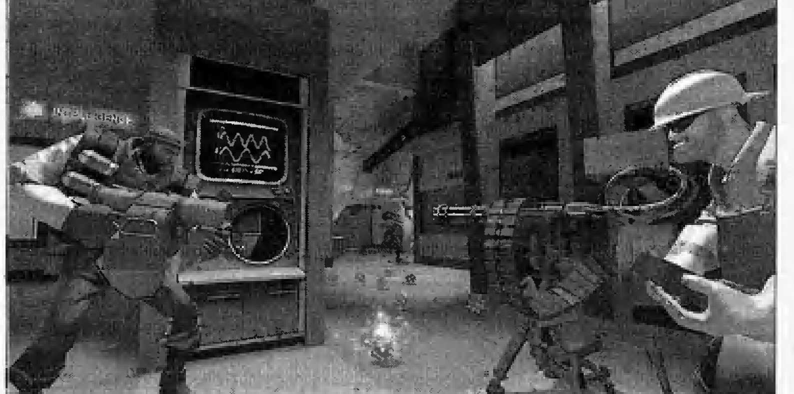
Возможно, дочитав до этого раздела, у вас сложилось впечатление, что ничего кроме крови, оторванных конечностей и карикатурных персонажей в ней нет. Спешу разубедить, это не так. Более того, после того как восторг первых впечатлений несколько проходит, оказывается, что Team Fortress 2 это умная и командно ориентированная игра (да-да, именно так), в которой не только безудержное "мясо" является стимулом к приобретению. Но прежде чем перейти к объяснению возможности таких метаморфоз и открытию двойного дна, стоит остановиться на двух важных моментах. Познакомившись с проектом, вы можете испытать чувства, абсолютно противоположные тем, о которых я рассказываю. То есть вместо восторга — отвращение, неприязнь и отторжение, и мнение уже не изменится. Особенно много таких людей находится среди бывших (да и нынешних) фанатов классического, "серьезного" Team Fortress. Продолжение действительно ушло от оригинала очень далеко, но не столько вперед, сколько в сторону, здесь нет тех условий (вроде изменившейся скорости перемещения разведчика), привычных вещей (исключены гранаты и бронежилеты) и, что ли, того духа. Здесь все если не абсолютно другое, то очень и очень измененное.

Второй момент, на который стоит обратить внимание перед покупкой диска (и он, пожалуй, важнее первого), это "внутреннее" наполнение Team Fortress 2. Точнее говоря, некое отсутствие последнего. Дело в том, что игра не содержит ровным счетом никаких нововведений, революционных решений или, боже упаси, оригинальных идей, и с позиции современного любителя многопользовательских экшенов сама ее суть практически архаична. Творение Valve — это настоящий привет из 90-х, полностью игнорирующий все геймплейные решения последних лет. Что обычно предлагает современный мультиплеерный шутер? Навскидку: две и более абсолютно непохожие, но сбалансированные стороны, большие или очень большие карты, различную технику, новые режимы, ну или хотя бы переделанные старые. Теперь внимание — в Team Fortress 2 ничего этого нет. Да, вот так, игра абсолютно игнорирует последние веяния моды, ей нечем удивить взыскательного, а скорее охочего до новинок игрока. Здесь есть только средних размеров, а иногда и вовсе маленькая карта и десяток другой весело изничтожающих друг друга героев. Все, больше не пытайтесь найти что-либо в нехитрой концепции, любые такие поиски заранее обречены на провал. И тут возникает самый главный вопрос: как с такой нехитрой составляющей, таким архаизмом и перепевкой на чуть другой лад классических мультиплеерных экшенов игра цепляет и не отпускает (если, конечно, вы удачно прошли первый "отборочный" этап и сама идея вам понравилась) на долгие дни, недели, а в будущем и месяцы? Ответ лежит где-то за гранью привычных вещей, объяснить этот феномен труднее, чем ответить на иные вечные вопросы бытия. Но если постараться это сделать, то, скорее всего, весь секрет в идеальной выверенности конечного результата работы Valve в рамках конкретной идеи. А идея здесь одна — создать веселую, несложную в освоении игру, идеально подходящую для отдыха после тяжелого дня.

Именно поэтому тысячи людей по всему свету каждый вечер заполняют сервера и начинают между собой беспощадные войны, чтобы через пару часов, "разобрав на запчасти" сотню соперников, отойти от компьютера с хорошим настроением и улыбкой на лице. Но Team Fortress 2 далеко не так проста, как кажется, она принадлежит к той немногочисленной, но весьма почетной когорте игр, в которые могут играть как "профи" так и желторотые новички. Каждый находит здесь именно то, что хочет. Кто-то безудержное "мясо" и веселье, кто-то и то и другое, но в сочетании с командной работой и чувством плеча. Да, после нескольких часов вдумчивой игры обнаруживается второе, потайное дно: настоящая тактика, необходимость командной работы, многовариантность действий. Безусловно, можно носиться по карте, не обращая на соратников никакого внимания (а это, справедливости ради, происходит на большинстве серверов даже самого "командно ориентированного" экшена), но стоит только наткнуться на слаженную работу противников, как выиграть станет просто невозможно. Любой солдат важен в бою, а их сочетание и есть залог победы.

Маленькая армия представлена девятью классами, поделенными на три группы: нападающие, защитники и поддержка. Выделить фаворитов трудно — у каждого воина есть свои сильные и слабые стороны. Разведчик отлично бегает и способен совершать двойной прыжок, вдобавок вооружен смертоносным дробовиком и захватывает точки в два раза быстрее остальных. Пулеметчик — почти что полная противоположность, медлителен, как танк, зато и вооружен, как бронированная машина. Его шестиствольный пулемет при должной меткости способен изрешетить любого. В то же время поджигатель, подобравшись достаточно близко, отправит к праотцам и пулеметчика, и разведчика: огонь наносит огромный урон. В итоге работает классическая схема "камень-ножницы-бумага", когда нельзя выделить ни абсолютного лидера, ни аутсайдера. И, что немаловажно, схема это понятна для любого и не требует некоего привыкания. Выход из ситуации паритета только один — командная работа. Наличие гарнитуры облегчает разработку гениальных планов наступления или обороны. Можно придумать десятки вариантов, и все равно останутся неиспробованные идеи. Причем что-то новое можно придумать как во взаимодействии с товарищами, так и на поле боя в целом. Найти новые пути к цели, места для засады или удобную позицию для снайпера. На каждой из 6 доступных карт всегда легко выдумать какую-нибудь хитрую тактику, привести ее в исполнение и, в итоге, выиграть. По сути, малый набор карт и есть единственный недостаток Team Fortress 2. Новая территория со временем приедается, хочется разнообразия. Остается понадеяться на народных умельцев или аддон, который обогатит "географический" багаж игры.





Антон Костюкевич

Диск предоставлен интернет-магазином www.datalife.by

РАДОСТИ

Неповторимый стиль
Увлекательная командная игра
Простота освоения
Атмосфера веселья

ГАДОСТИ

Малое количество карт

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

Настоящий ответ нынешним многопользовательским шутерам. Вместо огромных карт, техники и широкого выбора классов — мультяшный стиль, простота в освоение и неповторимая атмосфера. Вдобавок ко всему, необходимость в командной работе — совсем как у собратьев. Вот уж действительно: все гениальное просто



ОБЗОР

The Witcher

Уверен, у каждого из вас найдется своя любимая фэнтезийная РПГ, честь и достоинство которой вы будете защищать, "не щадя живота своего": она может быть из серии TES, серии Gothic, серии NWN... А чего вы всегда ждали от своей любимой игры? Живого мира, мира, в который хотелось бы верить, в котором хотелось бы чуть ли не жить. Не спорю, каждая рпг в чем-то достигла этой цели, но вот заставить окунуться в волшебное средневековье с головой пока что не сумела ни одна из них. Ну не то! Мечи есть, файерболлы тоже, даже арбалеты в наличии — но не веришь. Как-то все несерьезно подавалось. Возможно, не хватало прочного фундамента в виде проверенной временем и множеством поклонников истории: правдивой и жизненной, способной увлечь не на день и даже не на два. Нужна была не просто красивая сказка про орков и гномов, эльфов и гоблинов... Нужна была правда. Так давайте же посмотрим ей в глаза — ведьмачьи глаза с вертикальными зрачками.

Жанр: *RPG*
Разработчик: *CD Project Red*
Издатель: *Atari*
Издатель в СНГ/локализатор: *ND Games/Новый диск*
Похожесть: *Two Worlds, Neverwinter Nights 2*
Дата релиза: *24 октября 2007 г.*
Минимальные системные требования: *Pentium 4/Athlon 64 2.4 GHz, 1024 MB RAM, 128 MB 3D-card, 8.5 GB HDD*
Рекомендуемые системные требования: *Core 2 Duo/Athlon X2 64 3 GHz, 2048 MB RAM, 512 MB 3D-card, 8.5 GB HDD*

Жил-был в прекрасном королевстве благородный ведьмак Геральт, защищавший людей и нелюдей от порождений Тьмы... Хорошее начало, не правда ли? Романтика средневековья! А вот Анджей Сапковский написал совершенно иначе: жил-был ведьмак Геральт из Ривии, убивавший монстров и чудовищ за деньги, жили продажные короли и алчные рыцари, трусливые маги и похотливые менестрели... Все уже не так радужно, как показалось с первого взгляда. Но именно благодаря такому шокирующему откровению польский писатель и сумел завоевать доверие читателей. Ему удалось даже большее: он заставил нас поверить в созданный им мир. Потому что мир этот ничем, кроме декораций, не отличается от нашего: повсюду царят все те же грехи, что и века спустя...

Воспользовавшись успехами Сапковского и заручившись его же поддержкой, разработчики из CD Project стали создавать игру мечты многих — настоящую средневековую фэнтезийную рпг, такую же правдивую, как и ее книжный первоисточник. Ведь если вы повстречаете дородного алхимика — так обязательно большого охотника выпить и провести приятный вечерок со смазливой служанкой, если разговоритесь с, казалось бы, приятным на вид и остроумным тавернщиком — так тот окажется большим грубияном. Командир городской стражи втихую поигрывает в кости, а работящие кметы бьют друг другу лица за деньги... Вот такой он — мир Ведьмака.

Геральт из Ривии, Мясник из Блавикена

© Анджей Сапковский

В первую очередь хотелось бы рассказать о нашем герое. Он один из тех немногих счастливчиков, кому удалось избежать смерти во время чудовищных мутаций — да, не удивляйтесь, именно так и рождаются ведьмаки: через муки и испытания, чтобы в дальнейшем стать грозным оружием против Тьмы. Но Геральт оказался особенным, одним из лучших, обретя славу по всему миру. Белый Волк, как стали называть его в народе, уже одним своим именем вызывал трепет, оставаясь, тем не менее, обычным человеком: пусть необратимо измененным, но все еще способным чувствовать и сопереживать. И не просто способным: бесстрастный ведьмак, как ни смешно, является воплощением всего того самого лучшего, что можно еще найти в людях. Мутант, который чувствует сильнее, чем вполне себе естественные обыватели. Этакая горькая ирония, авторская насмешка над жестокими реалиями...

Вступительный ролик познакомит нас с одним из самых тяжелых заданий в жизни Геральта. Ему предстояло снять проклятие с королевской дочери... Уже предвкушаете историю из разряда "Белоснежка и семь гномов"? Все гораздо прозаичнее: принцесса оказалась обычной упырихой, терроризирующей жителей окрестных селений. Опять-таки отсылка к Сапковскому и его лишенному розовых очков видению жизни — уже роликом задается тон и стиль игры...

А играть нам предстоит за знаменитого ведьмака. Едва вы успеете насладиться сочными сюжетными видеовставками, как окажетесь в самом центре жаркого сражения. Разработчики быстро и умело знакомят нас с боевой системой, включающей в себя три типа атак, а также с доступной нам магией, которая имеет скорее вспомогательный характер. Вообще, вступительная глава является своего рода обучением: в ней рассказывается обо всех тонкостях геймплея. Например, важно будет изучить ветвистые древа умений и способностей, значительно упрощающих нам жизнь.

Интерфейс в игре прост и удобен, все необходимые меню можно в мгновение ока вызвать комбинацией shift+клик. Отдельное внимание стоит уделить дневнику: в нем собраны не только все ваши задания, но и различного рода полезная информация. Тут имеются сведения о ключевых персонажах, о различных монстрах и способах их умерщвления, об ингредиентах и рецептах для зелий и т.п. К слову, зелья (эликсиры) играют решающую роль в геймплее: без их помощи порой невозможно выжить, а эффекты от них самые разные. Например, эликсир "Кошка" подарит возможность без проблем видеть в ночи, а "Пурга" значительно улучшит ваши боевые характеристики. И это не говоря о самых простых зельях, ускоряющих регенерацию здоровья и маны. Варить зелья вам придется самим, собирая, как вы, думаю, уже догадались, ингредиенты. Добываются они с тел монстров, с растений, крадутся из сундуков обывателей. Заниматься алхимией позволено лишь во время медитации — своеобразного аналога сна, ну а уж уподобиться йогу можно у любого костра (который разжигается найденными вами кремнями) либо в таверне или в жилище у ключевого персонажа.



Персонажи, кстати, получились очень продуманными и оригинальными. И если наш герой так и пышет харизмой, то рядовые неписи ему ни в чем не уступают, будь то неотесанный кмет или заплывший жиром купец. Да и поведение их настолько реалистично, что порой заподозрить NPC в слепом подчинении скриптам и алгоритмам просто невозможно: в таверне посетители громко обсуждают последние сплетни, по улицам ходят жители, постоянно ворча что-то себе под нос и комментируя окружающее, вступают во вполне нормальные диалоги, прячутся под навесами от дождя, сетуя на непогоду... Их иногда не замечаешь, настолько они сливаются с миром, кажутся живыми. Да и сам мир не стоит на месте: погода и время суток динамично изменяются, позволяя насладиться самыми любопытными оттенками неба.

Но вернемся к нашему Белому Волку. Как уже было сказано, для выживания будут важны различные ведьмачьи эликсиры. И здесь кроется еще одна интересная геймплейная находка: далеко не все ингредиенты вы сможете добыть сразу. Сначала вам необходимо узнать о них всю нужную информацию: с каких монстров или растений их можно собрать. Делается это посредством прочтения книг, которые вы можете найти или купить у торговцев — иначе вы просто не сумеете обнаружить ингредиенты на теле поверженного монстра.

Довольно своеобразна в игре магия. Находя волшебные обелиски, вы будете изучать новые знаки: это и телекинез, и (как же без него) файерболл, и куда менее тривиальные воздействия на организм противника. Все знаки имеют ветвистые древа апгрейдов, которые добавляют всяческие улучшения. Кстати, на локациях спрятаны места силы, воспользовавшись которыми, вы на время увеличите мощь своих магических умений.

Еще несколько слов об алхимии. Понятно, что просто так зелья вы готовить не сможете — необходимы рецепты. Источниками вожделенных формул окажутся некоторые персонажи. Но можно и попытать счастья, смешав случайные ингредиенты. Эликсирами, однако, дело не ограничивается. Вы способны также готовить разнообразные взрывчатые вещества и, что очень важно, смазки для оружия, добавляющие полезные эффекты против определенного типа врагов. Зелья, что интересно, нельзя приготовить без жидкой основы (еще бы). В качестве нее используется либо специальный ведьмачий эликсир "Белая чайка", либо банальный алкоголь. В игре, кстати, можно напиться так, что походка станет напоминать скорее топтание на одном месте с попыткой удержаться в вертикальном положении, а уж если перепить, то наш подопечный завалится дрыхнуть под ближайшим кустом. Не удивляйтесь потом, что ваш кошелек стал заметно легче.

Инвентарь в игре прост и не требует изучения: любой предмет занимает один слот, ну а одинаковые вещи комбинируются в связки по десять штук. Оружие, однако, разрешено носить только на теле и только трех видов: два основных и одно вспомогательное, например, кинжал или факел. В бою не составит труда между ними переключиться, причем каждый инструмент умерщвления уникален по своим свойствам. Факелом, к примеру, можно не только освещать себе дорогу в ночи, но и поджигать надоедливых врагов.

Сам бой проходит очень зрелищно и переполняет кровь адреналином: экран трясется, Геральт устрашающе рычит, будто настоящий волк, перескакивая через врагов и уклоняясь от ударов. Имеется возможность серии атак, когда каждая из них наносит все более чувствительные повреждения. Сбитого с ног или оглушенного противника можно молниеносно прикончить, не размениваясь на честность в сражении, ну а разные типы боя — силовой, быстрый и групповой — привносят разнообразия в тактику.

В наших похождениях нам активно будет помогать ведьмачий амулет в виде ощеренной волчьей морды. Во время медитации эту вещицу можно настроить на обнаружение врагов либо магии, а уже в период бодрствования она оповестит о приближении к монстрам либо источникам силы.

В "Ведьмаке" есть и своя мини-игра — кости. Положившись на всесильный случай, можно быстренько сколотить себе неплохое состояние либо оставить все сбережения в кармане оппонента. В последнем случае у вас все еще будет шанс подзаработать, причем способ этот куда более присущ ведьмаку: в тавернах можно найти себе противников по кулачному бою. Не сказать, чтобы бой шел на равных (что сделает жалкий деревенский пьяница тренированному бойцу?), но свою толику интереса игре добавляет.

А теперь перейдем к самому главному — к сюжету. В литературной ценности его сомневаться не стоит, так как сценаристам помогал сам Анджей Сапковский. Мы встретимся со старыми персонажами, посмеемся над их так хорошо знакомыми репликами... Ламберт, к слову, ни капли не изменился и все так же едко именует Трисс сухим и официальным "Меригольд".

Интрига сохранится на протяжении всего прохождения, а концовок запланировано целых три. Причем то, какая из них вам попадется, зависит исключительно от сделанного вами выбора в той или иной ситуации — а возможность такая будет предоставляться постоянно. И ведь это не метание между "черным" и "белым". Нет, все далеко не так однозначно. Простая попытка помочь может в дальнейшем обернуться трагедией, проигнорировав же воззвание к вашей совести, вы не всегда останетесь в проигрыше.

...Ибо красота есть место, где глаз отдыхает

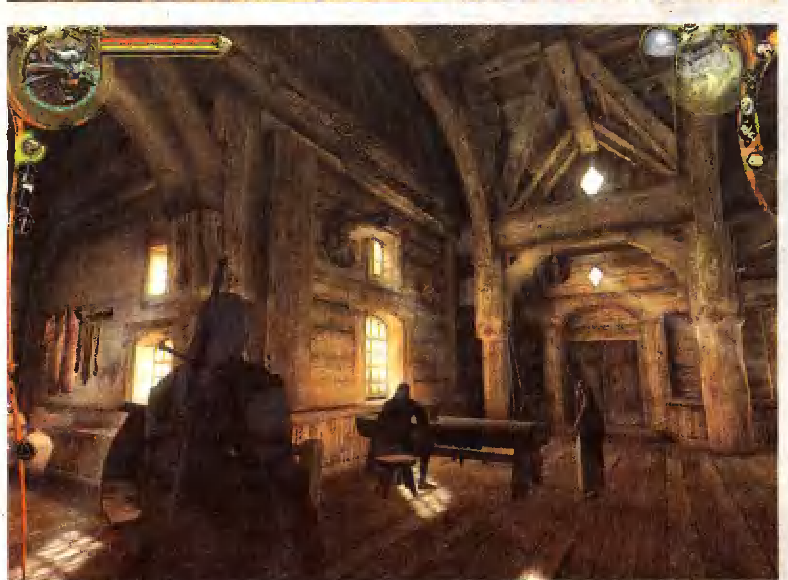
Чем "Ведьмак" разит в самое сердце, так это потрясающей проработкой игрового мира. Внимание к деталям вызывает прямо-таки слезы умиления. И не важно, где вы находитесь: в бывшей твердыне ведьмаков Каэр Морхене, или же в деревенской таверне — вы будете любоваться открывающимися красотами.

Скажем, тот же замок ведьмаков выполнен в точном соответствии с сюжетом повестей Сапковского: заброшенный, полуразрушенный, он служит чем-то вроде памятника былой славе борцов с чудовищами. Ведь когда-то давно невежество кметов послужило причиной падения твердыни: боясь "мутантов", на самом деле защищавших их от шуток природы и слишком опрометчивых чародеев, они совершили чудовищную ошибку... Уцелеть удалось лишь немногим ведьмакам. Как заметил польский писатель, "глупость всегда останется глупостью".

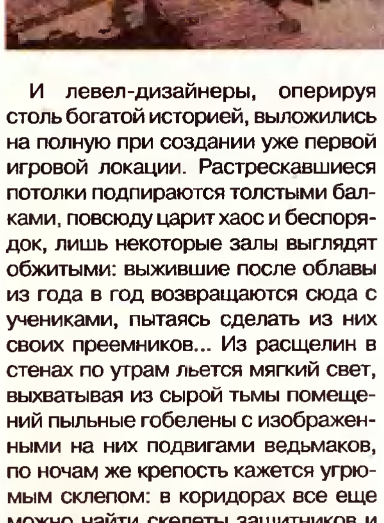












И левел-дизайнеры, оперируя столь богатой историей, выложились на полную при создании уже первой игровой локации. Растрескавшиеся потолки подпираются толстыми балками, повсюду царит хаос и беспорядок, лишь некоторые залы выглядят обжитыми: выжившие после облавы из года в год возвращаются сюда с учениками, пытаясь сделать из них своих преемников... Из расщелин в стенах по утрам льется мягкий свет, выхватывая из сырой тьмы помещений пыльные гобелены с изображенными на них подвигами ведьмаков, по ночам же крепость кажется угрюмым склепом: в коридорах все еще можно найти скелеты защитников и нападавших.

Упомянутая же мной таверна вообще является образцом потрясающей художественной работы. Дизайнеры учли все: вдоль стен стоят крепко сбитые столы и стулья, на полу кое-где разбросана солома, под потолком подвешены различные снасти, в углах примостились бочки с запасами съестного, а рядом — полки с длинными рядами самых разнообразных склянок. Впечатления, что оказался в задекорированном под таверну кубике, не возникает ни на мгновение, настолько тщательно проработан интерьер.

А уж попав в город — Вызиму — вы навсегда сделаетесь фанатом игры. С такой же заслуживающей уважения любовью к деталям выполнены все пространства в "Ведьмаке". И ты понимаешь, что являешься лишь гостем в этом мире, что он живет по своим законам: звезды на небе сменяются рассветом, по реке прокатываются небольшие волны (вода, конечно, немного напоминает ртуть — но этим грешат многие разработчики), вдали пролетают небольшие стайки птиц, слышен собачий лай, перебранки жителей... И ты во все это веришь, ты здесь начинаешь жить. Посему снимаю шляпу перед девелоперами за такую проработку мира: до них подобная атмосферность досталась немногими.

Высокий уровень качества дизайна подкреплен и очень хорошей графикой: высокая детализация моделей и насыщенность красок так и приковывают взгляд. Благодаря этому мир кажется еще более живым, не напоминая пластиковую игрушку.

...Чародейка — хоть бы охнуть, а гадюка — трупом!

© знаменитый поэт Лютик, "Ведьмак"

Уверен, ценители творчества Сапковского будут приятно удивлены тем, что в игре полностью передан своеобразный юмор польского писателя: юмор умный и, опять-таки, очень правдивый. Люди же незнакомые с повестями о похождениях Геральта получат шанс воочию убедиться в волшебной силе смеха и шуток.

Никуда не денется и неподвластная цензуре правда жизни, присущая книжному прототипу игры. Речь идет и о бесстыдных стишках менестреля Лютика, и о крепких выражениях жителей по поводу и без оного... Геральт все так же охоч до прекрасного пола — причем в игре эта ведьмачья черта раскроется полностью.

В целом, разработчики очень тонко уловили стиль и настроение повестей Сапковского, избавив нас от лицезрения очередной бюджетной поделки "по мотивам": вселенная игры именно такая, какой ее представлял писатель, какой она казалась нам при прочтении книг. Поэтому ни один любитель фэнтези не смеет пройти мимо такой умной и легкомысленной, серьезной и саркастичной, жизнерадостной и трагичной игры...

***

Вот так неожиданно 2007-й год оказался богатым на откровения. Ближайшие географические соседи сначала обрадовали неунывающую армию геймеров долгостроем Сталкером (да-да, украинцы, это про вас), затем поляки негаданно-нежданно выпустили, не побоюсь этого слова, образцовую РПГ "Ведьмак". Следующий ход за нами? Посмотрим, что же нам приготовила VironIT в своей стратегии "Безмолвие"...

Diamond

РАДОСТИ

- **Живой фэнтезийный мир**
- **Оригинальная вселенная Анджея Сапковского**
- **Интересный и интригующий сюжет**
- **Отличная дизайнерская работа**
- **Атмосферная музыка**
- **Детально проработанные персонажи**
- **Зрелищная система боя**

ГАДОСТИ

- **Невозможность прыгать**
- **Повсеместные "невидимые" границы на локациях**

ОЦЕНКА

9.5

ВЫВОД

Тот факт, что разработчики вложили в игру все свое мастерство и умение, воздастся им сторицей: ведь нет ничего лучше признания среди фанатов и просто рядовых геймеров. Уверен, вы никогда не пожалеете о том, что приобщились к замечательной вселенной, созданной талантливым польским писателем и ставшей доступной всем

ОБЗОР

Time of Silence

В то время как поляки, украинцы и русские выпускают одну игру за другой, в нашей стране индустрия компьютерных развлечений никак не может оторваться от нулевой отметки. Увидев живого белорусского разработчика, хочется протереть глаза — а вдруг исчезнет? Обычно исчезают, но, наконец, нашлась-таки команда игроделов, которая довела свою работу до конца. Грех пропустить такое событие, так что рассмотрим внимательно готовый проект.

Название в СНГ: *Безмолвие*
Жанр: *RTS*
Разработчик: *VironIT*
Издатель: *Buka Entertainment*
Похожие игры: *Star Craft*
Количество дисков: *1 DVD*
Минимальные системные требования: *Pentium 3 или Athlon 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, DirectX 9.0 — совместимая видеокарта, 2 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium 3 или Athlon 1.5 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, DirectX 9.0 — совместимая видеокарта, 2 Гб свободного места на жестком диске*
Мультиплеер: *LAN*

Полководцы на гладиаторской арене

С подачи Blizzard возвращается мода на динамичные сетевые RTS. Стратеги вспоминают повальное увлечение Starcraft-ом: космический антураж, многочасовые баталии по локальной сети, выверенные до мелочей способы развития экономики и оригинальные тактики, приносящие неожиданную победу. "Безмолвие" опирается на эти же принципы, но с рядом особенностей, еще более поднимающих динамику сетевой игры. Отстраивать базу не нужно: на карте предусмотрены готовые укрепления, охраняемые неподвижными пушками и ракетницами. Уничтожили защитные постройки — через минуту база станет вашей, а укрепления сами собой отремонтируются. Провалили штурм — накапливаем силы и начинаем все с начала.

Кроме защитных функций база обеспечивает игрока ресурсами: металлом и энергией, а также определяет уровень развития вашей команды. Высокий уровень и богатая казна открывают путь к апгрейдам для юнитов. Доступных улучшений очень много: на какой-нибудь средний танк можно нацепить ПВО-установку, лазерную пушку, продвинутую броню, потом увеличить запас здоровья и дальность стрельбы. И это не считая двух десятков апгрейдов, действующих одновременно на несколько видов войск. Развитие юнитов стоит немало, но полностью окупает себя: никаким потоком пушечного мяса прокачанную элиту не задавишь. Если к тому же не забывать пользоваться особыми возможностями своих подчиненных (а в их числе есть невидимость, парализация врага, "заразные" радиоактивные бомбы и многое другое), то из самой серьезной битвы можно выйти без потерь.

В борьбе за базы состоит суть "Арены" — основного режима игры: Мы выбираем одну из команд-соперниц, стартовый отряд юнитов и сразу отправляемся в бой. Не нужно даже подтягивать подкрепления с базы: купленная боевая единица сразу появляется на поле сражения. Потеряли отряд — неприятно, но не смертельно: через полминуты можно возродиться в одной из своих баз и продолжить игру. Напоминает шутерный deathmach с его "респаунами", но в "Безмолвии" мало оставаться в живых, нужно держать под контролем как можно большую территорию. Из шутеров пришла и еще одна замечательная возможность: игроки могут присоединяться к схватке хоть через несколько часов после начала игры и при поддержке союзников догнать в развитии других игроков.

Окончание на 15 странице.





ОБЗОР

Call of Duty 4 – Modern Warfare

Влияние Голливуда имеет далеко идущие последствия. Вот взять хотя бы гейминдустрию. Сколько фирм-разработчиков решили, что свобода их проектам не нужна, что во главу угла нужно поставить скрипты? А сколько уже игр создано по голливудским шаблонам и лекалам?

Причем есть и такие, в которых эти две вещи совмещают — Call of Duty 4 — Modern Warfare как раз из их числа.

Жанр: Action, FPS
Разработчик: Infinity Ward
Издатель: Activision
Издатель в СНГ/локализатор: "Новый диск"
Похожие игры: Call of Duty 1,2
Количество дисков в оригинальной версии: 1 DVD
Минимальные системные требования: Intel Pentium 4 2.2 ГГц или AMD Athlon 64 2600+, либо любой двухъядерный процессор частотой от 1.8 ГГц и выше, 512Мб ОЗУ, Geforce 6600 либо Radeon 9800Pro, 8Гб свободного места на винчестере





Король умер. Да здравствует король!

Вторая Мировая. Какие эмоции обуревают геймеров, когда они слышат это словосочетание! С какими играми оно ассоциируется! Это сейчас щенячий восторг от высадки в Нормандии — большая редкость. Раньше же, когда в полку WWII-игр верховодили Call of Duty и Medal of Honor, игроки готовы были ночи напролет атаковать укрепления фрицев и зигзагами мчаться по Сталинградским улочкам, всеми силами пытаясь не дать вражескому снайперу оборвать свою цифровую жизнь. Одинаковые почти во всем именно две эти конкурирующие серии и привели к тому, что интерес ко Второй Мировой со стороны игроков стал неуклонно угасать. Разработчики, не заморачиваясь гонкой технологий, снова и снова воссоздавали одно и то же поле брани, одни и те же события. Погоня за исторической достоверностью в конце концов сыграла с ними злую шутку. Когда новые части игросериалов были восприняты игроками и прессой крайне прохладно, двум студиям-разработчикам стало ясно: без коренных изменений об успехе можно забыть. В итоге, EA Los Angeles, не мудрствуя лукаво, собрала еще одну игру, повествующую о событиях почти семидесятилетней давности — Medal of Honor Airborne (изменения, к несчастью, только косметические), а Infinity Ward выдумала современную войну и выпустила Call of Duty 4.

Tom Clancy's Modern Warfare

На повестке дня ядерная угроза — русский ультранационалист Имран Захаев, объединившись с Аль-Асадом (человеком, который произвел вооруженный переворот в одной из восточных стран), хочет показать всему миру мощь ядерных запасов матушки России. Понятное дело, что Захаев выражает свои интересы, а не интересы российского правительства — тогда Fallout для американцев и иже с ними просто взял бы и наступил. С какой целью Имрану понадобилось уничтожать свободолюбивую нацию — решительно непонятно. То ли какие-то давние обиды вспомнил (развал СССР, например), то ли новые выдумал... В общем, беда у американцев: одновременно нужно демократизировать неназванную арабскую страну и пытаться разрешить крайне опасную ситуацию в России. Так как американцы не умеют гоняться за двумя зайцами сразу, то на российские бескрайние просторы высаживаются британские вояки. Отныне судьба мира во всем мире зависит только от них.

Ну, что? Ощущается душок американского, опостылевшего уже до колик, патриотизма? А маразматические нотки, которых миллионы в книгах Тома Клэнси? Достоверно, конечно, неизвестно, сколько времени ушло на написание сценария, но навряд ли больше недели. Именно столько времени нужно было сценаристам, чтобы просмотреть пару фильмов об "этих странных русских" и прочитать пару томиков упомянутого уже автора.

The Arabic Show

Как можно догадаться, игрок будет принимать участие как в военных действиях американской армии на Востоке, так и в контр-террористической вылазке спецназа в Россию. А коли уж первая половина игры посвящена событиям, происходящим где-то на ближнем востоке, то с них и начнём.

Времена идут, все меняется. Кроме геймплея Call of Duty. Как и раньше — это простейший одноклеточный шутер, безо всяких элементов тактики. Знаю, что звучит скучновато, но Голливуд в начале статьи был упомянут не зря.

Равно как и в предыдущих играх серии, весь геймплей — это сборник скриптов. Только на этот раз они достигли предельного уровня кинематографичности. Два отдельных игровых уровня — это и вовсе чуть ли не откровение. Первый показывают в самом начале. Вернее, не просто показывают. Игроку дают возможность стать на место свергнутого президента, которого фанатики тащат на казнь перед объективами кинокамер. О втором говорить не стану, потому что это будет кошмарнейший спойлер (хотя пару намеков все-таки можно найти ниже по тексту).

Остальные уровни, впрочем, не слишком отстают от этих двух. Насыщенность событиями такая, что после первых же минут создается впечатление, что игрок попал в дорогостоящий блокбастер от именитого режиссера. Причем, изначально кажется, что от тебя ничего не зависит, что ты — член массовки, такой же вояка, как тот рядовой, который сейчас бежит слева от тебя. Но это только кажется, так как чуть позже игрок освоится и начнет наконец выполнять свою роль: Вот отряд создает завесу огня, дабы толпа воинов в чалмах не смогла высунуться из окон дома, но вдруг откуда ни возьмись на горизонте появляются танки. Бежать некуда — всюду враги, да и не те условия, чтобы прятаться от танков (время слишком дорого, намного дороже человеческих жизней). Командир кричит одному из военных, чтобы он устранил ненавистные боевые машины, тот уже направляется к оружию, но... пуля снайпера (читай, хитрый скрипт) останавливает его. Игроку, понятное дело, ничего не остается, кроме как взять "Джавелин", до которого так и не добежал сослуживец, и отомстить за его смерть. Или еще пример: игрок сидит за гашеткой вертолетного пулемета, лениво смотрит на залитые солнцем стекла домов, проплывающих под ним, вглядывается в кабины других вертолетов звена, и тут крыши строений озаряются вспышками — хитро рассчитав момент, враги дают залп из РПГ. И к месту назначения доберется лишь половина вертолётного звена. А ведь позже этот эпизод покажется — вы не поверите — раем, потому что бывают ситуации, когда выжить не дано никому. Человеческая жизнь в Call of Duty 4 почти не ценится, в расход идут целые отряды военных, тем не менее, насквозь пропитанная трагизмом история Modern Warfare научит вас ценить боевое товарищество — соратников жалко даже несмотря на то, что к ним не успеваешь привыкнуть, не успеваешь запомнить их поименно...

Игра целиком состоит из таких вот запоминающихся эпизодов. Отдельного упоминания заслуживает почти каждый из них. И не в последнюю очередь из-за окружающей обстановки: даже самая обыкновенная перестрелка в городе может оставить неизгладимый след в памяти игрока. Вокруг гремят выстрелы, заборы разваливаются на кирпичи, стены домов покрываются дырками от пуль, взрываются машины, перебегают с места на место враги и союзники (отныне укрытием могут послужить только очень толстые стены или очень прочные предметы). Само собой разумеется, что на арабских улицах не валяются десятки аптечек, а потому принцип "отдохни и в бой" снова с нами. Выглядит немножко по-читерски, но позволяет ни на секунду не отрываться на quickload, а ежели таковая все-таки случается, то горечь от неожиданной смерти призваны исправить ставшие уже привычными высказывания великих о войне.

Жалко, что общую благостную картину портят те же вещи, что и создают ее. И иногда даже сложно поверить, что среди действительно роскошных декораций нашлось место для досадных недоразумений: если персонаж не наступит на нужный триггер, из дверей полуразрушенного дома будут выбегать толпы вооруженных арабов, и бой будет вестись бесконечно. Ещё одна поражающая воображение "фишка" — неумение главных героев открывать двери — этот навык присутствует только у его друзей. В итоге атмосфера игрового фильма начинает испаряться. И в этот момент игра меняет антураж. И помещает игрока на горные просторы.

United States of Russia

Смена локации — смена стиля игры. Вместо Пола Джексона игрок управляет Соупом МакТавишем. Вместо толп разъяренных фанатиков в чалмах — российские террористы в противогазах. И пусть они так же берут числом, а не умением — патронов все равно хватит на всех, да и оружие себе каждый сможет выбрать по вкусу. Но ведь самое главное не это. Самое главное в том, что меняется не только окружение — цели и приоритеты тоже пересматриваются. Безумный драйв не забыт в какой-нибудь арабской подворотне. Он здесь и он работает. И на этот раз игрок будет сражаться не только с террористами, но ещё и со временем. Борьба с таймером достигает своего апогея в одном из последних уровней. И когда до запуска межконтинентальных ракет останется чуть меньше десяти минут, игроку будет уже наплевать на то, что враги стреляют в него из РПГ в комнате размером 4Х4. Он не будет обращать ни малейшего внимания на то, что на стене написано "Толчок, чтобы открыться".

На последнем уровне не будет. Но до этого такие вещи не пройдут незамеченными. Россия в представлении американцев — это такая страна, где нецензурное трехбуквенное слово двухметровыми ярко-бордовыми буквами написано на заборе, который находится прямо в центре деревни. В горных российских селеньях, по мнению сценаристов, в каждом доме висят плакаты "Сигареты "Сталь"" и "Пиво". О том, что разговаривают жители этих домов на русско-английском и упоминать не хочется — благо этот недостаток западной версии "Новый Диск" исправил подчистую. А вот то, что российские военные летом ходят в зимних шапках — это уже неисправимо.









И самое обидное, что вот эти ляпы соседствуют с заводным увлекательным и порой необычным геймплеем — вспомним, например, уровень, где игрок управляет бортовым оружием самолета AC-130U и сравнивает с землей целую деревню, прикрывая отход дружественных войск, или "снайперский" флешбэк-уровень в Припяти, где возникает гнетущее чувство безысходности и пустоты не слабее, чем при игре в творение GSC Game World

Если удалить из Modern Warfare всю абсолютно неуместную клюкву, глядишь, и оценку игре смело можно было бы повышать на балл. И, кстати, что интересно, за бугром игра собирает многочисленные награды и держится в топах продаж. Вот оно, влияние Голливуда — американский народ и не ведает, насколько сильно реальная Россия отличается от игровой. И только нам видно, какая между ними пропасть.

Technical Support

В техническом плане игру ругать абсолютно не за что. Вполне себе реалистичные и легкоузнаваемые пейзажи бодро отрисовываются даже на тех компьютерах, на которых большинство современных игр даже не запускается. Эффекты наподобие Depth of Field (проявляется в основном во время прицеливания) только добавляют игре очарования. Нельзя, кстати, не упомянуть о взрывах и об анимации персонажей — такое достойное качество исполнения этих вещей далеко не в каждой игре увидишь. Конечно, ни о каких откровениях в графическом плане и речи не идет (у нас тут Crysis, знаете ли, вышел), но и об отставании от современности тоже.

Со звуком и музыкой все в порядке (хотя не мешало бы чуть увеличить громкость взрывов и выстрелов, но это уже придирки). Мотивы, играющие на разных локациях, вкупе с какофонией остальных звуков создают пафосную "мелодию войны", которая отлично вписывается в атмосферу игры-блокбастера. А комментарии персонажей по поводу ("Снайпер на 3 часа! Повторяю: снайпер на 3 часа!") и без ("Ха-ха! Я приготовил для них маленький подарочек") привносят в нее штрихи завершенности.

Softik

Лицензионный диск для обзора предоставлен кампанией BitRaiD (www.bitraid.com)



РАДОСТИ

Динамичный геймплей
Узнаваемая российская местность
Голливудский уровень заскриптованной постановки
"Припятский" уровень

ГАДОСТИ

Растущая повсеместно "клюква"
Ограниченность действий
Слабоватый сюжет

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Восемь (или даже меньше, зависит от уровня сложности) часов игры пролетят незаметно, потому что оторваться от игры практически невозможно (вы ведь не станете прерывать просмотр фильма на самом интересном месте?). После прохождения, правда, появится мысль, что сама по себе игра — это сборник грамотных скриптовых сценок, да и извращенный показ российской глубинки — это явно не есть хорошо. Но даже такая мысль не в состоянии испортить приятное впечатление от только что пройденной игры

ОБЗОР

Time of Silence

Начало на странице 13

Не стойте на пути спецагента

Чтобы подготовить пользователей к "Арене" и показать возможности "Безмолвия", предусмотрена кампания из 14 миссий. Сюжет прост и не претендует на глубокую проработанность. В далеком будущем два офицера, Роб и Селинс, везли груз по просторам космоса. Из-за аварии им пришлось высадиться в звездной системе Харибус, причем груз, как назло, упал на территорию совершенно невменяемой военной группировки Альянс. Переговоры сразу были признаны безнадежным делом, и наши герои начали поиск союзников, чтобы военной силой отбить бесценный контейнер.

Все 14 миссий кампании являются вариацией "Арены", только на ранних этапах от игрока закрывают продвинутых юнитов, различные спецспособности и апгрейды. Заданий всего два типа. Первый: пересечь карту, чтобы захватить какую-нибудь область. Второй: при поддержке игрока-компьютера вытеснить вражескую команду на "арене". Только однажды разработчики отошли от дуализма и предложили игроку полчаса защищать космопорт, со всех сторон атакуемый противником. Задания легко проходятся, если выбрать правильную тактику: сделать упор на авиацию или на тяжелую артиллерию, удержать ключевую базу в самом начале миссии и так далее. Кампания очень короткая, 10-15 часов на прохождение. Она закончится даже раньше, чем успеет почувствоваться однотипность заданий.

Альтернатива кампании — схватки с ботами. В нашем распоряжении внушительных размеров планета, любую часть которой можно выбрать в качестве игровой карты. Размер карт очень велик: до полусотни баз, а играть на ней могут до 8 команд одновременно. Интеллект компьютера поразному справляется с различными задачами. Бот грамотно умеет нанимать юнитов, пользоваться их способностями и двигать отряд по карте, но достаточно легко поддается на хитрости игрока. Например, одним танком можно выманить из неприступной базы весь гарнизон, довести его до своих укреплений и там расстрелять основными силами. Главная же слабость AI в другом: юниты слишком медленно находят дорогу к точке, указанной игроком. Увести подбитую машину из-под огня почти нереально, разъехаться двум танкам на дороге очень трудно. Приходится искать обходные пути: передвигаться малыми отрядами (а лимит юнитов и так невелик — 20 штук максимум), полагаться на дальнобойные орудия и так далее.

Мелодичное "Безмолвие"

После западных проектов в "Безмолвии" ощущается нехватка дизайнерской работы. Единственного художника VironIT хватило только на красивый разнообразный ландшафт и удобный интерфейс. А вот чтобы повторить фокус Spellforce 2, наклепавшей уйму рас с похожими характеристиками и разным внешним видом, нужен немалый штат художников. Удлиняет этот минус примитивная анимация юнитов, небогатый набор спецэффектов и отсутствие мувиков (даже на движке). Противовес этому недостатку — низкие системные требования: компьютер, на котором не запустится "Безмолвие", можно смело отправлять в музей.

А вот звуковое сопровождение оказалось на высоте. Эмоциональные вариации на тему марша в качестве саундтрека подошли бы даже самому амбициозному хиту. Достойно выполнили свою работу актеры, озвучившие юнитов и главных героев кампании. Бодрые выкрики вояк в сочетании с внушительным грохотом артиллерии отлично подходят активному геймплею игры.

Anuriel





РАДОСТИ

Оригинальный режим мультиплеера
Просторные карты
Отличная озвучка и музыка
Сбалансированность характеристик юнитов

ГАДОСТИ

Недостаток дизайнерской работы
Короткая и простая одиночная кампания
Непослушные временами юниты

ОЦЕНКА

6.5

ВЫВОД

Хорошая игра, если найдете, с кем в нее играть. В мультиплеере проявятся все ее достоинства: хороший баланс, просторные карты и разнообразные возможности для тактического планирования. Но в режиме одиночной игры "Безмолвие" легко уступит конкурентам из-за короткой кампании, простого сюжета и недостатка эстетической притягательности. Поэтому будем надеяться, что игра найдет свою аудиторию и подтолкнет развитие белорусского игростроения





ОБЗОР

Crysis

В 2004 году немецкая студия Crytek выпускает в свет Far Cry — потрясающую игру с отличной по тем временам графикой и "революционным" игровым процессом. Однако второсортный сюжет и излишняя болтливость девелоперов слегка подпортили впечатление от проекта. И разработчики второй раз наступили на одни и те же грабли — как и в ситуации с тем же Far Cry, еще до выхода самой игры в свет, они раскрыли почти все сюжетные тайны проекта и даже выложили в Сеть видеоролики самых эффектных боев. В результате и так достаточно пресная и "заштампованная" история про вторжение инопланетян получилась невероятно скучной и предсказуемой — ты уже заранее знаешь, во что выльется поездка в тропический рай.

Вторжение

Год 2020-й. Американские археологи, которые во время своей работы на одном из островов Южно-Китайского моря наткнулись на нечто непонятное, были похищены солдатами Северной Кореи. Спасти ученых посылают элитное подразделение спецназа, в состав которого входит наш протеже — лейтенант Номад. По прибытии на место, мы узнаем, что конфликт возник из-за находки археологов, которая очень сильно заинтересовала правительство Северной Кореи. И, чтобы получить ее в свое распоряжение, коммунисты высадили на острове свои войска. Конфликт неизбежен — и спасательная операция плавно перетекает в крупномасштабную войну с участием танков и авиации. Однако через некоторое время выяснится, что корейцы далеко не самый главный враг армии США, а артефакт, найденный американскими учеными, не что иное, как инопланетный корабль, до отказа набитый злобными пришельцами, которые прибыли на Землю с единственной целью — захватить ее. Как только инопланетяне раскрывают свою сущность, огромная часть тропических просторов превращается в ледяные джунгли, где нет места солнечным лучам — и вторжение начинается.

Отныне смокинги не в моде

Каждый оперативник подразделения "Дельта" облачен в специальный экзоскелет, именуемый Nano Muscle Suit, который не только защищает своего владельца от внешних раздражителей, но и меняет биологические характеристики человеческого организма. Нанокостюм может работать в четырех режимах, каждый из которых позволяет вашему персонажу вытворять прямо-таки "супермепские штучки" (кроме полетов с вытянутой рукой, разумеется). Однако запас энергии экзоскелета ограничен, и он должен время от времени подзаряжаться, поэтому постоянно прибегать к возможностям NMS не получится.

Подробнее о режимах костюма.

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Crytek Studios*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в России: *Софт Клаб*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 DVD*
Похожие игры: *Far Cry, Breed, Chrome*
Минимальные требования: *P4 — 3 GGz, 1 GB RAM, 256MB video (DX 9)*
Рекомендуемые требования: *Core 2 Duo, 2 GB RAM, 512MB video (DX 10), а лучше еще более "продвинутый" компьютер*

"Максимум скорости" дарит Номаду нечеловеческую подвижность и, как следствие, запредельные прыжки в длину. Однако, работая в оном режиме, нанокостюм невероятно быстро теряет энергию, поэтому ваш альтер эго не сможет очень долго быть самым шустрым на планете. И все же в умелых руках способность ускорения является грозным оружием — своевременная смена позиции и быстрая перебежка от укрытия к укрытию под плотным огнем уже не будут казаться такими невыполнимыми задачами, да и выходить из зоны поражения гранат в ускоренном темпе гораздо проще.

"Максимум силы" активирует искусственную мышечную систему NMS, многократно увеличивая "силовую" отдачу тела Номада — в результате мы можем высоко прыгать, больно бить и далеко бросать. Звучит заманчиво, но на деле пользы от данной способности немного — притворяться кузнечиком не получится (высокие прыжки нужны лишь в определенных местах на игровых локациях), а до рукопашного боя дело, скорее всего, не дойдет.

Следующая способность военной наноформы — "Максимум брони" — наш стандартный режим "по умолчанию". Костюм Номада начинает поглощать любой наносимый ущерб, будь то пули, огонь или хук щупальцем — именно в этом своеобразном бронежилете вы пробегаете большую часть Crysis.

Ну и "Маскировка", которая делает Номада человеком-невидимкой, почти полностью скрывая от вражеских глаз, предоставляя возможность тайно проникнуть, скажем, на территорию вражеской пристани и, не создавая лишнего шума, выполнить поставленную боевую задачу. Следует только заметить, что маскировка не вечна, и вам время от времени придется прятаться в укрытиях, чтобы "дозаправить" нанокостюм.

Волшебная форма не только превращает Номада в супергероя — в случае ранения она восстановит здоровье вашего подопечного. Как принято в наше время, аптечек в игре нет — получив от корейцев или пришельцев "по рогам", следует немедленно искать укрытие или убегать. Как только вы спрячетесь в укромном месте, нанокостюм запустит процесс регенерации тканей и, с приличной скоростью, заново заполнит "полосу здоровья".

Несмотря на все свои выдающиеся возможности, NMS не позволит Номаду таскать на спине огромное количество стволов, так что перспектива превратиться в мобильный оружейный склад вам не светит. Унести с собой можно не много: пистолет (можно





отыскать второй и стрелять "по-македонски"), пару пушек "потяжелее" (от "калаша" и дробовика до семиствольного пулемета и непонятной инопланетной хреновины, стреляющей сосульками) и по одному комплекту дополнительного вооружения (взрывчатка, базука и здоровенный прибор, предназначенный исключительно для уничтожения главрада). Также стоит отметить достаточно проработанную систему модификации оружия: к стволам можно прикрутить разные виды прицелов, подствольников и прочих лазерных целеуказателей. А так как заниматься улучшением средств убиения можно прямо в бою, эффективность и без того полезных пушек возрастает в разы — количество вариантов модернизации достигает огромной величины, открывая безбрежный простор для творческих экспериментов.

Жизнь в джунглях

Не стоит забывать и об относительной свободе, которая присутствует в Crysis. Как и в Far Cry, вы вольны пройти любой эпизод десятком разных способов. К примеру, командование приказало проникнуть на территорию вражеской базы и украсть с главного сервера некие суперсекретные данные. Как выполнить данное задание, решать только вам. Можно включить маскировку и попробовать незаметно проникнуть внутрь охраняемого периметра, а затем, не привлекая внимания, "слить" информацию. А можно зайти через главные ворота с автоматом наперевес и устроить корейцам показательную трепку в стиле кинофильма "Рембо: Первая кровь". Ну и, конечно же, никто не запрещает придумать свой собственный способ выполнения данной миссии — к примеру, захватить джип, сесть за пулемет и спокойно перестрелять врагов с безопасного расстояния.

Однако примерно в середине одиночной кампании геймплей Crysis делает резкий поворот на 180 градусов, и игра начинает больше напоминать Call of Duty, нежели Far Cry. Неплохой экшен с некоторой свободой выбора стиля действий буквально на глазах превращается в масштабный эпический блокбастер — чего стоит только массированное наступление армии США на оккупированную корейцами бухту. Затем следует не менее эффектное танковое сражение, экскурсия по интересным закоулкам злосчастного инопланетного корабля и побег из замороженных джунглей. А вот полет на местной разновидности "вертолето-самолета" — единственный по-настоящему слабый эпизод в игре, так как этот высокотехнологичный летающего транспорт обладает скоростью и проворностью дирижабля. Да и битва с главгадами получилась скучной и неинтересной, уж больно легко отправляются они на тот свет.

Во второй части игровой кампании вдумчивое планирование уступает место лихорадочному переключению режимов нанокостюма. Если вы не научитесь правильно пользоваться возможностями вашей военной формы, то Номада ждет печальная судьба. Причиной тому стал чрезмерно сообразительный (и меткий!) искусственный интеллект, в большинстве действий которого прослеживается самая настоящая логика: бойца, павшего у стационарного пулемета, тут же заменяет товарищ; экипаж горящей техники покидает ее; водитель катера, лишившись стрелка, немедленно отступает, дабы лодка не досталась врагу. В сражении корейцы стараются перемещаться короткими перебежками от укрытия к укрытию. Если надежных убежищ нет, они прячутся в кустах, прикрывают друг друга подавляющим огнем и активно швыряются гранатами — в общем, весьма грамотно ведут себя в бою. Однако иногда компьютерные противники безбожно тупят — вместо того чтобы оказывать достойное сопротивление и проявлять хоть немного своего хваленого интеллекта, бравые корейцы смело идут под пули Номада и погибают смертью храбрых, но глупых. Зато в свободное от военных действий время враги ведут себя предельно естественно: играют в карты, курят, общаются, пьют, едят и даже писают. А если к ним приближается старший по званию, то отдают честь, немедленно прерывая прежнее занятие, сколь бы деликатным оно ни было.

Помимо одиночной кампании, в Crysis присутствует достаточно интересный мультиплеер. Сражаться с живыми людьми можно в двух игровых режимах — Instant Action и Power Struggle. Первый — это обычный Deathmatch с поправкой на особенности геймплея Crysis, а вот второй представляет собой гораздо более масштабное и длительное (до нескольких часов реального времени) сражение армий США и Северной Кореи между собой. Задача каждой из воюющих сторон — уничтожить вражескую базу. Игроки начинают войну с пистолетами и lite-версиями нанокостюмов. Каждый участник получает очки за убийства и взятие стратегически важных точек, таких как бункеры (точки возрождения и покупки оружия), фабрики (производство военной техники) и артефакты, открывающие доступ к инопланетным технологиям. За своеобразную игровую валюту можно купить оружие, амуницию, танки с вертолетами, а также проапгрейдить нанокостюм.

А сердце — пламенный мотор

Второсортный сценарий и невнятную проработку характеров главных действующих лиц разработчики попытались компенсировать завораживающей картинкой, и, как вы можете догадываться, им это удалось: одно дело смотреть отрендеренные видеоролики и совсем другое — непосредственно участвовать в этом сногсшибательном карнавале технологий. Отличная скелетная анимация, великолепные пейзажи, феерическая игра света, огромная дистанция обзора, невиданные спецэффекты — результат работы немецких художников, аниматоров и программистов действительно впечатляет. Абсолютно все предметы отбрасывают правильные мягкие тени, кусты расступаются под напором бегущего Номада, землю устилает запредельно детализированный ковер из опавшей листвы, а золотистые песчаные пляжи манят своей неестественной красотой. Эх, как же иногда хочется скинуть этот порядком надоевший нанокостюм и окунуться в успокаивающую атмосфер тропического рая. Однако враг не дремлет, и на отдых нет времени, тем более что у пришельцев, как мы помним, свои представления о рае.





Нарисованный художниками Crytek мир живет в соответствии с законами физики, так что дядюшка Ньютон может быть спокоен — опрокинувшаяся бочка корректно скатится со склона, а срубленная меткой очередью пальма, падая, раскачает ветки близлежащих кустов. Большинство построек на острове после взрыва гранаты превращается в кучу хлама, и, при удачном стечении обстоятельств, там вполне можно похоронить пару-тройку корейцев. Ну а перестрелки в джунглях напоминают настоящий лесоповал. Разработчики попытались сделать мир игры максимально "живым" и передать атмосферу тропического острова. Чего только стоят крабы, ползающие по дну океана и вечно пытающиеся схватить вас клешней. А ведь есть маленькие рыбки, плавающие на мелководье, и черепахи на побережье, и гигантские бабочки, порхающие друг за дружкой, и много чего еще — именно внимание к незначительным, на первый взгляд, нюансам оставляет неизгладимое впечатление. Так, если по двору базы бегают курицы, то можно попытаться поймать одну и бросить в голову зазевавшемуся противнику — толку от данного мероприятия никакого, но душа почему-то радуется данной возможности.

Помимо невероятно проработанного мира и реалистичной физики, художники создали огромное количество спецэффектов, еще больше помогающих погрузиться в мир Crysis. К примеру, во время прицельной стрельбы картинка размывается по бокам, при резких рывках изображение "смазывается", после близкого взрыва натурально рябит и двоится в глазах.

Но у медали есть и обратная сторона — системные требования. Чтобы на максимальных настройках изображения Crysis не превратился в некое подобие слайд-шоу, игроку придется обзавестись не компьютером, а "электронным монстром", стоимость которого вплотную приближается к отметке в 2000 грин. Crysis — первая на моей памяти игра, с которой в одиночку не справляются "топовые" видеокарты своего времени. Более того, по словам главы студии Crytek, Цевата Йерли, в природе еще не существует железа, на котором CryENGINE2 полностью раскрыл бы себя. Конечно, игра запустится на бюджетных машинах и будет показывать весьма неплохое количество кадров в секунду, но настройки графики придется поставить вплотную к минимальным, и Crysis окажется уже совсем не той игрой.

Звук также находится на уровне, свойственном проектам AAA-класса. Счастливые обладатели дорогих многоканальных аудиосистем будут прыгать от радости — на них обрушится огромное количество разнообразных суперреалистичных звуков: выстрелы, жужжание моторов, шум прибоя, скрип песка под ногами, чирикание птиц, рев пришельцев, корейская брань и многое другое. Грохот от взрывов вообще заставит подпрыгнуть на стуле и ненароком выглянуть в окно удостовериться, что Третья Мировая не началась.

В общем, Crysis вызывает противоречивые чувства. С одной стороны, завораживающая реалистичная графика и неплохой геймплей, а с другой — совершенно не проработанный сюжет. Да и раскрытые разработчиками секреты до выхода игры уменьшают полученные впечатления в несколько раз.

Евгений Янович

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)

РАДОСТИ

Невероятно реалистичная графика
Великолепный звук
Отменный игровой процесс
Интересный мультиплеер

ГАДОСТИ

Системные требования
Не проработанный сюжет

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Торжество технологии, революция в мире виртуальных развлечений, проект, поставивший на новый уровень графическую планку, на которую станут равняться все будущие игры. Однако скудная проработка сюжетной составляющей — вполне может так получиться — не позволит Crysis стать "Игрой Года"







ОБЗОР

Painkiller: Overdose

Когда-то Painkiller оказался весьма недурственным проектом, умудрившись потеснить такой бренд, как Serious Sam. Игра предоставляла возможность лихо перестрелять население ада, попутно выместив на несчастных зомби и прочей нечисти свою злость. Бегать по уровням было весело и задорно — немалая роль в этом принадлежала потрясающему бодрому саундтрэку. И вот спустя несколько лет выходит сиквел, который должен был, по идее, лишь упрочить положение оригинала. Ну-ну...

Жанр: FPS
Разработчик: Mindware Studios
Издатель: DreamCatcher Interactive
Издатель в СНГ/локализатор: GFI / Руссобит-М
Похожесть: Serious Sam, Will Rock, Painkiller
Дата релиза: 30 октября 2007 г.
Минимальные системные требования: Pentium 4/Athlon XP 1.5 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D-card, 2.5 GB HDD
Рекомендуемые системные требования: Pentium 4/Athlon XP 2.4 GHz, 1024 MB RAM, 256 MB 3D-card, 2.5 GB HDD

Сразу начнем рубить с плеча. Смена конторы девелоперов пошла игре, мягко говоря, во вред. Нет, определенный талант у Mindware Studios все же имеется: надо быть чертовски талантливыми, чтобы суметь так испоганить довольно интересную и затягивающую игру. В сиквеле плохо все, и перечислением этого самого "всего" я сейчас и займусь...

Не умеешь — не берись

Думаю, разработчикам пошло бы только на пользу, если бы у них на мониторах были приклеены листки с этой святой истиной. Естественно, до того момента, как они взялись ваять Painkiller: Overdose. Ибо тогда у них был бы еще шанс избежать всенародного порицания. Но ладно, прочь эмоции...

Итак, сюжет повествует нам о некоем полуангеле-полудемоне, повелителе порталов и друге времени... Да, так и сказано: друге времени. Сей продукт внебрачных отношений существ из Рая и Ада оказался меж двух огней: и там он, понимаете, чужой, и тут. Как же бедняге не ополчиться на весь мир при таких-то обстоятельствах? Он и ополчился. И угодил прямиком за адскую решетку. Посидел там вечность, посидел другую... И (кто бы мог подумать!) вырвался на свободу, жаждущий только одного: мести. Вот, собственно, воплощением в жизнь наших ужасных планов мести мы и будем заниматься по ходу игры.

Как вы видите, сюжетный фундамент заложен крепкий и многообещающий. Ой, что это я... Конечно же, слабый и никчемный. Неудивительно, что точно так же нас разочаровывает и геймплей: и если оригинал слегка грешил некоторой однообразностью, которая, впрочем, разбавлялась отличным дизайном локаций, то сиквел просто убивает всяческое желание играть уже после первого же уровня. Да и его еще надо себя заставить пройти.

Казалось бы, сеттинг незамысловат: взяли кучу монстров, разнообразное оружие, слепили — и вот вам шутер. Но Серьезный Сэм брал просто искрометным юмором, Пейнкиллер — угрюмым, но красивым окружением и безостановочным ураганным экшеном. А что нам может предоставить Передозировка, как обозвали сиквел локализаторы? А ничего. Слеплен по вышеуказанному рецепту и думает обойтись без малейшего намека на разнообразие. Стыдно, господа девелоперы! Надо же понимать, что именно такие "мясные" шутеры и нуждаются в детальной проработке геймплея — иначе шансов конкурировать с другими более серьезным проектами у них банально не будет. Но куда уж там... "Нам виднее", — решили в Mindware Studios и стали делать, по их авторитетному мнению, новый шедевр.

Наш сегодняшний шедевр, кстати, лишен одной из самых ярких черт оригинала: музыки. Ну, музыка-то есть, только это больше не драйвовый тяжелый рок, а какая-то хлипкая электроника, так же нужная игре, как корове седло. Не имею ничего против электроники как таковой, но ей здесь, скажем так, не место. Опять же, глас рассудка и завидное авторское чутье девелоперов разминулись где-то в самом начале разработки...

Стоит заметить, что сомнения по поводу игры у меня появились уже в начале вступительного ролика: на стене я заметил прекрасно узнаваемую надпись "Help!" кровью. Ах да, и кровавый отпечаток пятерни, примостившийся рядом. Как-то неоригинально, не находите?..

Расскажу, пожалуй, о местном бестиарии. Если помните, в Пейнкиллере монстры были интересными и запоминающимися. Даже начальные зомбо-скелеты представляли собой образец хорошей дизайнерской работы. А зомби в Передозировке? Какое-то мясо на ногах, которому придали форму тела. И так — со всеми разновидностями дьявольских отпрысков. Блеклые, невзрачные, они скорее походят на дешевые китайские игрушки. Из разряда "а мы пытались сделать обезьянку, но получился, как всегда, смешной плюшевый шарик". Знаете, если бы все монстры в игре были сделаны одной моделью, но с разными текстурами, я бы не удивился.

Но монстров надо чем-то отстреливать, благо хотя бы в этом вопросе разработчики положились на имеющееся от оригинала разнообразие стволов. Хотя нет, вру, кое-что они все же испортили. Помните эту потрясающую циркулярную пилу? Все, забудьте. Нет ее. Вместо этого чуда адской техники нам придется довольствоваться не менее адским кубиком Рубика. Действие у него почти то же: теперь, правда, мы не сможем отправить его в полет пожинать дьявольские всходы.

Если, конечно, смотреть бегло, то особых различий и не заметишь. Все почти то же — даже сохранения по чекпойнтам остались. Но вот слегка приблизив взгляд, понимаешь, что лучше всего на такую игру смотреть сквозь пальцы. Плотно сжатые пальцы. Ибо видеть сие извращение над некогда хорошей игрой просто невозможно.

Да, если говорить о преемственности, то стоит заметить о графике. Она ничуть не изменилась. Знаете, при тех-перешних-то графических изысках Передозировка смотрится жалкой серенькой поделкой. И ладно бы ее спасал геймплей или сюжет: так нет ведь! Но вот что в игре мне понравилось (да, придется вам поверить мне на слово: что-то да понравилось), так это постоянные реплики Альтер-эго. Его едкие комментарии по поводу происходящего, а также беззаботное посвистывание, отлично вписываются в геймплей. Так и ждешь, как он презрительно выговорит: "А этого монстра я видел 5 уровней назад, но тогда у него клешня была с правой стороны и вывернута под другим углом..."

Если у вас в голове 2 полушария — это необязательно мозг

© bash.org.ru — Цитатник рунета

Порой на просторах Интернета можно отыскать гениальные изречения. Вышеуказанное, как мне показалось, просто идеально подходит в качестве определения к нашим героям: бесстрашным ребятам из Mindware Studios. То, что они не испугались выпускать свое детище под брендом Painkiller, заслуживает безмерного уважения. Но если все же попытаться избавиться от переполняющего меня сарказма, замечу: игра просто плохая. Вот без всяких эпитетов и метафор: плохая. Так что, друзья мои, лучше потратьте деньги, отложенные на Painkiller: Overdose, в более гуманных целях. Хотя бы лицензию оригинального Painkiller приобретите и вспомните, "как это было"...

Diamond

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)

РАДОСТИ

Комментарии Альтер-эго

ГАДОСТИ

Устаревшая графика
Убогий дизайн локаций
Скучный геймплей
Слабый и однообразный саундтрэк
Глуповатый сюжет

ОЦЕНКА

5.0

ВЫВОД

Глупо. Некрасиво. Бессмысленно. Хотелось бы знать, на что наивно надеялись разработчики...

ОБЗОР

Need for Speed: ProStreet

Серия NFS, резко сменившая стиль в 2003 году, не только вернула себе старых поклонников, но и нашла огромное количество новых. Выпуск Need for Speed: Underground был как гром средь ясного неба. Неплохая по тем временам графика, атмосфера нелегальных уличных гонок, тюнинг автомобилей — игра привлекала геймеров по всему миру. Затем выход чуть ли не идеальной второй части, в которой даже появилось некое подобие сюжета. Следом был Most Wanted, немного изменивший внутреннюю стилистику и добавивший веселые гонки с полицией. А вот Carbon оказался крайне слабым — ничего кардинально нового в игровой процесс добавлено не было, да и графический движок устарел еще пару лет назад. Правильно расценив ситуацию, разработчики из EA решили кардинально сменить стиль новой серии NFS и пересесть на новый движок. Прощание с нелегальными уличными гонками здорово насторожило фанатов, и зря...

Жанр: аркадные гонки
Разработчик: EA
Издатель: EA
Количество дисков в оригинальной версии: 2 DVD
Похожие игры: Test Drive Unlimited, серия PGR
Минимальные требования: P4 — 2.8 GGz, 512 MB RAM, 128 MB video (DX 9)
Рекомендуемые требования: P4 — 3 GGz, 1 GB RAM, 256MB video (DX 10)

По эту сторону закона

Ночные мегаполисы канули в лету — теперь мы принимаем участие в абсолютно законных заездах на специально подготовленных трассах. Больше нет тех невнятных домов-коробок в жилых районах, промзон с угрюмыми строениями и чайнатаунов с гирляндами на въезде. Спонсоры организовывают гоночные уик-энды, выделяют деньги на соревнования, договариваются с властями и превращают каждый чемпионат в угарный open-air party. На треках полуголые модели культурно дефилируют около автомобилей, ди-джей на сцене играет очередной микс, повсюду шатаются толпы народу и мелькают яркие воздушные шары — создается ощущение настоящей "стритрейсерской" тусовки. Завязка стандартна: мы в роли Райана Купера приезжаем на отборочные соревнования — и с этого начинается наша карьера. Главная цель — победить в официальном чемпионате, потеснив с пьедестала всех действующих "королей".

Соревнования проводятся по четырем немного видоизмененным классическим дисциплинам: грип, дрэг, дрифт и спринт. Грип — это стандартные кольцевые заезды, где важна не столько скорость, сколько умение правильно проходить повороты. В спринте автомобили совершают многокилометровый марафон из пункта А в пункт Б. Сильно видоизменился дрифтинг — теперь он более приближен к реальности и не напоминает развлекательное шоу, каким был в прошлых частях NFS. Путешествовать в управляемом заносе по узким трекам действительно непросто, поначалу "теплые" отношения с бортами и столбами будут привычным делом — машины неплохо скользят и крутятся, как юла, но совершенно не хотят правильно входить в поворот. Ну, а "дрэг-рейсинг" разработчики оставили прежним, лишь немного усложнив — все те же заезды на пол- и четверть мили, для успешного выступления в которых надо уметь правильно обращаться с коробкой передач. Правда, теперь перед стартом для лучшего сцепления с трассой необходимо разогреть резину. Интересный момент: для каждого вида соревнований нужна отдельная машина — уже не получится пройти всю игру на одном болиде.

По прошествии каждого этапа участникам начисляются деньги и очки — часть баллов дается за побитый рекорд трассы, а часть — за занятое место. Плюс небольшой бонус, размер которого зависит от степени повреждения автомобиля — за отсутствие бампера с капотом не похвалят, а царапину на корпусе могут и не заметить. Разработчики проделали огромную работу, не только хорошо продумав модель повреждения, но и неплохо реализовав ее визуально. Не справившись с управлением и слетев с трассы, мы на большой скорости "стыкуемся" с разнообразными стенами и столбами. Итог — вмятины, царапины, отскочивший бампер и разбитое ветровое стекло. И если легкий удар крылом о бортик не сильно повлияет на результат гонки, то лобовое столкновение со столбом грозит серьезными неприятностями — можно до такой степени "убить" машину, что она просто-напросто откажется ехать дальше. Столкновения напрямую влияют на ходовые характеристики вашего автомобиля — чем больше врезаемся, тем медленнее передвигаемся. При этом, закончив заезд, не надейтесь, что повреждения автоматически исчезнут — чтобы привести машину в божеский вид, придется отстегнуть достаточно крупную сумму местным ремонтникам или воспользоваться специальным одноразовым "спонсорским" жетоном, позволяющим починить авто бесплатно. Если же в кармане нет лишних денег, то не стоит отчаиваться — вы вольны стартовать и на разбитом автомобиле, однако это может негативно сказаться на результатах соревнования.

Для победы в гоночном уик-энде не обязательно занимать первые места в каждом заезде, необходимо лишь набрать определенное количество очков. Удачливым водителям спонсорские кампании вручают разнообразные призы: бесплатный ремонт, денежную сумму, детали и даже новые автомобили. Если же вы постараетесь и наберете в два раза больше очков, чем нужно, то получите второй, более ценный, подарок. Для того чтобы стать "королем стритрейсинга", необязательно посещать все уик-энды, достаточно выполнить определенные условия — и лучшие гонщики сами вызовут вас на дуэль.

Главные герои

Заработанные деньги можно и нужно тратить на приобретение новых машин в автосалоне. Болиды (более 80-ти моделей) делятся на три категории — переднеприводные, заднеприводные и полноприводные. Различия между ними существенные — к примеру, для того чтобы участвовать в "дрифтинге", у вашего автомобиля ведущими колесами должны быть задние. Да и ездят машины с разным приводом по-разному — у одних максимальная скорость выше, другие управляются значительно лучше.

Кстати об управлении: Pro Street немного отошел от привычных правил аркадных гонок — поведение машин на трассе стало более реалистичным, что ли. Однако разработчики все же немного перестарались — нетюнингованые авто входят в повороты с ловкостью и грацией старого проржавелого мусоровоза. Поэтому улучшение поворачиваемости болида жизненно необходимо. Благо, доведенный чуть ли не до идеала тюнинг в состоянии превратить любую тачку в конфетку. Плюс, теперь на ходовые качества автомобиля влияет не только установка несерийного оборудования, но и улучшение внешности машины. На свою машину можно поставить такое количество новых деталей, что от первоначальной версии, наверное, останется лишь днище. Модификации подвергается двигатель, подвеска, турбонаддув, коробка передач, колеса, тормоза, топливная система и корпус. Все оборудование доступно с самого начала карьеры, лишь бы финансов хватило. Для ярых индивидуалистов предусмотрена возможность настройки автомобиля "под себя". Как следует покопавшись в двигателе, подвеске, трансмиссии и тормозах, можно улучшить управление и скоростные характеристики, но для этого желательно иметь хоть приблизительное понятие от том, что и как работает под капотом вашего авто. Компьютер, разумеется, подскажет, на что влияет угол продольного наклона подвески или передаточное число главной пары в трансмиссии, но для тонкой настройки поверхностное знание механики все же необходимо.

Как говорилось выше, улучшение внешности машины стало более практичным: если раньше новые бампера и капоты ставились лишь для утехи глаз и толку от них было не больше, чем от наклейки на ветровом стекле, то теперь присутствие более дорогих деталей корпуса очень сильно влияет на аэродинамику и прижимную силу. Не стоит пренебрегать улучшением данных свойств автомобиля — на огромных скоростях малейшая неровность на дороге в состоянии отправить ваш болид в ближайший кювет. Появился даже специальный тест в аэродинамической трубе, выявляющий слабые места в обтекаемости кузова.

Благодаря богатым возможностям меню "Стайлинг" каждую машину можно превратить в настоящее произведение искусства. На полированных металлических поверхностях болидов противников часто нанесены такие умопомрачительные узоры, что фантазии дизайнеров можно только позавидовать. И самое главное — все визуальные улучшения теперь абсолютно бесплатны.

Оранжевая революция

Технически Need for Speed: ProStreet держится молодцом, игра наконец-то переехала на новый движок (подумать только, старый юзали на протяжении шести лет!), и качество изображения можно назвать восхитительным. Все выглядит именно так, как и должно выглядеть — проработанные модели, четкие текстуры, HDR, поддержка Direct-X10, динамическое освещение и многое другое. И если предыдущие эпизоды серии норовили ослепить игрока неоновым



Водителей, как обычно, не видно за тонированными стеклами.



Обратите внимание на изрисованную маркерами стену.

Удача — переменчивая штука.



Классика, она и в Африке — классика.



Вот так стартуют тюнингованые машины...



...а так стартуют четырехколесные монстры.



Прогрев шин в самом разгаре.



Закат, дорога, мускул-кар — мечта...

светом, то ProStreet буквально топит в дыму и пыли. А вот оптимизирован проект ужасно — со всеми включенными графическими настройками игра тормозит даже на достаточно мощных компьютерах, что уж говорить о бюджетном классе.

"А как же звук?" — спросите вы. А что звук? Все те же ревущие двигатели, все тот же свист покрышек, стирающихся о дорожное покрытие, все те же радужные и не очень выкрики болельщиков — в общем, все как всегда на высоком уровне. Кроме музыкального сопровождения. Нет, не подумайте ничего плохого — звучащие во время гонки песни в меру динамичны и идеально вписываются в атмосферу. Но EA почему-то составили плейлист Need for Speed: ProStreet почти из одной электроники, напрочь забыв про поклонников рока и хип-хопа (несколько невнятных треков не в счет). Выйдя из игры, вы вряд ли вспомните какую-то отдельную композицию.

Любителей нелегальных уличных гонок может отпугнуть проект, выгнавший их из подполья. Однако давайте не будем слишком строги — в конечном счете, мы получили очередную серию NFS, доработанную, переехавшую на новый движок и сменившую внутреннюю стилистику. И пусть ProStreet не идеален, он все же способен дарить удовольствие от вождения затюнигованых "по самое не могу" автомобилей.

Евгений Янович
Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)

РАДОСТИ

Невероятная графика
Доведенный до идеала тюнинг автомобилей
Атмосфера стритрейсерских праздников
Увлекательный игровой процесс

ГАДОСТИ

Ужасная оптимизация
Отсутствие рока и хип-хопа в плейлисте

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Серия NFS наконец-то выбралась из жанрового застоя. ProStreet получилась красивой крепко сбитой аркадной гонкой и однозначно стоит вашего внимания



В дрифтинге нужно ехать предельно осторожно...



... иначе машина легко выйдет из-под контроля.

ОБЗОР

TimeShift

С TimeShift приключилась очень занятная история. Потеряв в конце 2005 года издателя, девелоперы уже собирались "заморозить" проект, и, видимо, не зря — игра выглядела очень убого. Но в начале 2006 года Vivendi выкупает права на TimeShift, а молодые разработчики из Saber Interactive (отметились лишь шутером Will Rock) начинают заново перекраивать проект. Сказать, что игра изменилась, по сравнению с версией 2005 года, значит — не сказать ничего. От "того" Timeshift девелоперы оставили лишь саму идею, а все остальное было подвергнуто тотальной конверсии. Что в итоге получилось, ниже по тексту.

Назад в прошлое

На тему путешествий во времени ученые спорят уже много лет, поэтому, используя огромную теоретическую базу, которая скопилась за последние десятилетия, сценаристы из Saber Interactive могли написать отличный и увлекательный сюжет. Тем не менее, решили они особо не заморачиваться по этому поводу, так как предложенную историю иначе как дешевым бредом не назовешь — фантазии у авторов хватило лишь на неплохой вступительный ролик и весьма неординарную концовку. А вот в промежутке между этими светлыми моментами один лишь мрак — вся остальная сюжетная составляющая подается бессвязными пятисекундными трейлерами, не несущими особой смысловой нагрузки.

Действие игры происходит в альтернативном 1939 году, где органично сплелись воедино технологии разных времен: возвышающиеся над небоскребами гигантские футуристические боевые роботы, современное оружие, огромные дирижабли и архитектура сороковых годов прошлого столетия. Этот мир создал доктор Крон из будущего посредством вмешательства в ход времени, ну а наш протагонист отправляется за злодеем с желанием восстановить пространственно-временной континуум.

Дежа-вю в 4D

При прохождении TimeShift вы не раз будете ловить себя на мысли, что все это уже где-то видели. С развешенных по городу телевизоров вещает доктор Крон, по улицам бегают суровые мужчины в скафандрах и всячески издеваются над мирными жителями, а вокруг постоянно что-то происходит. Узнаете? Нет, это не плагиат, это даже не творческое заимствование — просто разработчики, вероятно, большие фанаты Half-Life 2, так как сходство с проектом Valve можно найти буквально во всем. Чего только стоит наш альтэр-эго — молчаливый авторитетный ученый-физик (sic!). Вот и складывается ощущение, что ты играешь в очередной клон "Полураспада", причем весьма низкого качества. Однотипные враги, отсутствие вменяемого сюжета, скучные локации и невнятное оружие (всего 9 видов, но с собой можно носить всего 3) —

__Полное название игры в оригинале:__ TimeShift
__Жанр:__ FPS
__Разработчик:__ Saber Interactive
__Издатель:__ Vivendi
__Количество дисков в оригинальной версии:__ 1 DVD
__Похожие игры:__ Half-Life 2, F.E.A.R.
__Минимальные требования:__ P4 — 2 GGz, 1 GB RAM, 128MB video
__Рекомендуемые требования:__ P4 — 3 GGz, 2 GB RAM, 256MB video

TimeShift мог бы стать обычным серым и незаметным шутером, если бы не одно но...

Фокусы со временем буквально вытягивают проект из бездны, увлекая порой сильнее, чем массовое истребление монстров и собирание красных бутылочек. Тем более что без способностей вашего хронокостюма пройти TimeShift просто нереально — врагов очень много, действуют они слажено, и умирать не торопятся, принимая на грудь 1-2 рожка из автомата минимум. Всего на выбор предоставлено три "суперсилы". Первая способность — это замедление реальности (оно же slo-mo): уменьшив скорость течения времени, можно практически безнаказанно раздавать "хедшоты" направо и налево, ведь замедление на нас не действует. Вторая — полная остановка времени: пожалуй, самая полезная способность, которая актуальна как во время ожесточенного боя (забираем оружие прямо из вражеских рук и лениво всаживаем пули в удивленные лица), так и в более мирной обстановке (к примеру, если надо остановить электрический ток, чтобы пройти дальше). Третья — отмотка времени назад, которая, в отличие от серии Prince of Persia, где сия возможность была лишь заменой привычному "Load Game", здесь по-настоящему служит геймплею. К примеру, у вас на глазах убивают NPC, однако если вы повернете время вспять, то, возможно, успеете спасти несчастного, и он станет вашим союзником. Хотя вообще эта способность в основном нужна для решения простейших задачек, когда нужно проскочить через работающий гигантский вентилятор или обваливающийся коридор.

Отдельно хотелось бы отметить мультиплеер, который очень увлекателен, даже, можно сказать, слегка попахивает маленькой революцией в жанре. В сетевых баталиях возможности костюма нам не доступны, их заменяют так называемые хроно-гранаты, изменяющие ход времени только на небольшом пространстве. Знаете, это оказывается очень весело — замедлить время в небольшом радиусе вокруг себя и, аки Нео, уворачиваться от снарядов или остановить врага с помощью гранаты и спокойно нашинковать свинцом.

Эпилог

Графическая составляющая игры выглядит весьма симпатично — красивые пейзажи порой завораживают, шагающие по городу роботы впечатляют не по-детски. Ну а когда наблюдаешь, как вода льется обратно в водосточную трубу или разорванный на куски человек заново собирается, TimeShift на секунду становится похожим на проект AAA-класса. А вот звук разработчикам из Saber Interactive удался на славу — город, в который попадает протагонист, постоянно живет: по небу что-то со свистом проносится, шумит дождь, отовсюду постоянно доносятся стрельба и крики, а где-то вдали раздается оглушающий взрыв.

Вот и получается, что на выходе мы имеем совершенно неординарный проект, авторам которого, возможно, не хватило времени или опыта, чтобы превратить игру в шедевр. TimeShift — это обычный шутер средней паршивости, и конкурировать с такими сейсмозаврами, как Bioshock, Crysis или Gears of War, он ну никак не может. Пусть у него и есть своя маленькая особенность, которая немного раздвигает границы привычного 3D.

Евгений Янович
Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)

РАДОСТИ

Веселый мультиплеер
Симпатичная графика и отличный звук
Возможность управления временем

ГАДОСТИ

Однообразность обычной шутерной части
Убогий сюжет

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

Правильный среднестатистический шутер, вышедший в неправильное время



КИНО

Девушка моих кошмаров

Название в оригинале: *Heartbreak Kid*
Жанр: *комедия, мелодрама*
Режиссеры: *Бобби Фаррелли, Питер Фаррелли*
В ролях: *Бен Стиллер, Мишель Монагэн, Джерри Стиллер, Малин Акерман, Карлос Менсиа, Роб Корддри, Стефани Кортни, Али Хиллис, Кэти Лэмкин, Николь Паоне и др*
Продолжительность: *1 час 43 мин.*



Отправляясь на просмотр очередной комедии с Беном Стиллером в главной роли, готовишься смеяться и умиляться одновременно — этот актер из тех, кого мы уже давно изучили и знаем, чего от него ожидать. Роль мямли-неудачника у него получается просто великолепно. Об этом знают и режиссеры, и сценаристы, и зрители. Только вот жизнь любит шутить злыми шутками.

Итак, Эдди — хозяин магазина спорттоваров. Ему уже почти сорок, а он все еще не "окольцован". Слушая наставления своего похотливого папаши, он все больше убеждается в том, что время для поиска своей второй половинки настало. Чистая случайность сводит его с симпатичной девушкой по имени Лайла. Два месяца романтических встреч пролетают незаметно, но по прошествии этого времени коварная судьба начинает чинить сладкой парочке препоны. Перед Эдди выбор — жениться на Лайле или отпустить ее в другую страну. Несложно угадать, что выберет герой Стиллера. Только вот за столь поспешное решение ему приходится расплачиваться уже в первый день медового месяца — оказывается, что его девушка самый настоящий дьявол в юбке.

Первое, что бросается в глаза — это полнейшая несовместимость Бена Стиллера и типичных американских туалетных шуток, из которых картина состоит наполовину (хотя и была заявлена, как комедийная мелодрама). Во время просмотра "Девушки моих кошмаров" кажется, что актер играет свою роль нехотя, даже не пытаясь вжиться в образ, понимая, что это все равно не получится. Братья Фаррелли промахнулись: написав вполне неплохой сценарий, они почему-то пригласили на главную роль неподходящего актера. Вся романтика резко улетучивается после первой же (отвратительной, если честно) постельной сцены. Неужели это должно быть смешно?!

Спасать ситуацию призвана вторая главгероиня. Из-за нее герой Стиллера частенько попадает в различные неудобные ситуации, откуда выходит, веселя зрителей (а заодно, позволяя-таки выставить слово "мелодрама" в графу "жанр"). Но все-таки редкие смешные моменты — не панацея. Отсидев три четверти фильма с кислой миной на лице, навряд ли станешь сыпать восторженными комплиментами. Может, мы просто чересчур сильно привыкли к тому Стиллеру, который так блестяще справлялся с ролью Гея Факера в фильмах "Знакомство с родителями". А может, просто ожидали от творческого союза Братьев Фарелли и Бена отличной картины... Как бы ни было печально, но "Девушка моих кошмаров" — это ещё одна американская комедия-однодневка, которой нет места в наших сердцах и планах на свободный вечер.

Nell, Softik

Удачи, Чак!

Жанр: *комедия*
Название в оригинале: *Good Luck, Chuck!*
Режиссер: *Марк Хелфрич*
В ролях: *Дэн Кук, Джессика Альба, Мишель Харрисон, Джодель Ферланд, Кристал Лоуи, Дэн Фоглер, Майкл Тайген, Чиара Занни, Стив Бакик, Саша Пьетерс*



Продолжительность: *1 час 38 мин.*

Так уж получилось, что этой осенью почти одновременно на экранах появились две комедии схожего направления. Фильм со Стиллером (да, мы сейчас о "Девушке моих кошмаров") надежд, возложенных на него, не оправдал. Настало время разобрать по косточкам его конкурента.

Жил себе простой американский дантист (его роль исполняет довольно-таки знаменитый комик Дэн Кук), жизни молодой радовался и проблем до определенного времени не ведал. А потом пошло-поехало. Оказалось, что та девушка, которая переспит с ним, на следующий день встретит своего суженного. В общем, стали к герою Кука выстраиваться очереди на прием. Казалось бы, какие поводы переживать? Можно жить и в тройном объеме радоваться жизни — если бы Казанова был жив, точно обзавидовался бы. Ан нет. Захотелось Чаку любви настоящей, и положил он глаз не на кого-нибудь а на девушку, помешанную на пингвинах и всем, что с ними связано. Только вот незадача — если она с ним проведет ночь, то уже на следующий день своего будущего мужа встретит.

По части сюжета "Удачи, Чак!" вчистую выигрывает у "Девушки", потому как, во-первых, небанально, а во-вторых, смешно. Действительно смешно, пусть и местами чересчур откровенно, зато у зрителей появилась возможность увидеть Дэна Кука и Джессику Альбу (которые великолепно смотрятся вместе, между прочим) в совершенно неожиданных ситуациях, которые поначалу вызывают удивление, а затем бурный неконтролируемый смех. Помимо этой "сладкой" парочки на экране частенько будут мелькать брат любительницы пингвинов и друг "счастливого" доктора, которые могут смело конкурировать с главгероями — над их выходками зрители будут смеяться не меньше, чем над ситуациями с Куком и Альбой.

Честно сказать, после просмотра творения братьев Фаррелли, которое одновременно пыталось быть и мелодрамой и молодежной комедией (это со Стиллером в главной роли!), смотреть "Удачи, Чак!" в разы приятнее. Этот фильм на самом деле является молодежной комедией от самого начала до последних секунд финальных титров (которые, между прочим, обязательны к просмотру тем, кто все же решит ознакомиться с картиной).

Softik, Nell

12

Название в оригинале: *12*
Страна: *Россия*
Жанр: *драма, детектив*
Режиссер: *Никита Михалков*
Актеры: *Сергей Гармаш, Никита Михалков, Михаил Ефремов, Виктор Вержбицкий, Роман Мадянов, Сергей Арцыбашев, Валентин Гафт, Александр Адабашьян, Алексей Петренко, Юрий Стоянов и др.*
Длительность: *153 мин*
Дата выхода: *2007 г.*



В спортзале обыкновенной школы, волею судеб расположенной рядом со зданием суда, стоят стол и 12 стульев. 12 присяжных заседателей войдут сюда, чтобы, посовещавшись, вынести вердикт по делу восемнадцатилетнего чеченского подростка, который обвиняется в убийстве своего приемного отца — офицера российской армии. Все улики свидетельствуют против обвиняемого, и вопрос кажется решенным. Проблема лишь в том, что это решение должно быть вынесено единогласно. Никто из присяжных не намерен задерживаться в совещательной комнате надолго, и все готовы поднять руку за то, что обвиняемый виновен, ведь трехдневное судебное разбирательство уже все расставило по местам. Продюсер телеканала, директор кладбища, руководитель российско-японской корпорации, артист эстрады, хирург, убежденный демократ, таксист, рабочий-метростроевец мечтают поскорее закончить с этим делом и пойти по своим делам. Но один из них предлагает рассмотреть дело с другой стороны. И от аргументов "неужели вам не хочется домой?", присяжные постепенно переходят к обсуждению ситуации, в процессе которого каждый настолько глубоко заглядывает в себя, что наружу "выползает" вся неудовлетворенность, от личных обид до проблем страны. При этом сюжетная линия картины сохраняет четкость и последовательность, вставки эпизодов из детства чеченского юноши, фрагментов судеб присяжных не разбивают ее целостности.

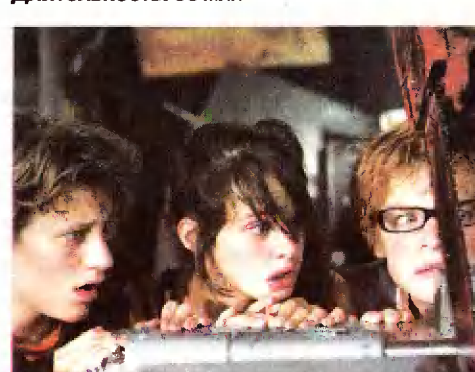
Впечатляет операторская работа, которая, несмотря на "ограниченность" условий полутемным спортивным залом, выполнена на самом высоком уровне. Использование необычных приемов, например, вида с высоты полета воробья, влетевшего в зал и вместе со зрителями наблюдающего за присяжными сверху, оживляет картину. Да и "звездный" актерский состав позволяет сделать предположение о качестве фильма еще до его просмотра.

Нельзя не отметить, что фильм "12" стал обладателем специального "Золотого Льва" на кинофестивале в Венеции. Но, конечно же, посмотреть его стоит не только поэтому. Это кино, которое заставляет задуматься.

Евгения <Reddy> Вирмилина

Чертов мобильник

Название в оригинале: *Hellphone*
Страна: *Франция*
Жанр: *комедия, фэнтези*
Режиссер: *Джеймс Хут*
Актеры: *Жан_Баптист Монье, Дженнифер Декер, Эдуард Коллин*
Длительность: *98 мин*



Обычная школа, обычный класс, обычный старшеклассник Сид, ничем не выделяющийся среди других. Кроме, разве что, своей бедности. Он живет с мамой в глухом районе на окраине города, работает официантом в плохоньком кафе. Все это накладывает на парня ярлык вечного неудачника, и в школе к нему относятся соответственно. Его серые будни скрашивает увлечение скейтбордом и единственный друг, также не попавший в число любимчиков класса по причине своей внешности. Они вроде бы уже привыкли к своему незавидному положению, но однажды мир переворачивается — Сид, как водится в его возрасте, влюбился! И не в кого-нибудь, а в красавицу — "новенькую". Все бы ничего, но покорить сердце Анге у парнишки шансов мало. Ведь он даже не может обменяться с ней телефонами, по причине отсутствия такового... Но вот судьба впервые пошла Сиду навстречу и он практически за бесценок покупает необыкновенный мобильник. Телефон решает взять жизнь школьника в свои руки, и бывший неудачник помимо своей воли становится властелином школьного мира. Финал у фильма непредсказуемый, несколько нетрадиционный для фэнтезийных комедий, и до "хэппи энда" ему далеко. Это превращает фильм в некую гротескную пародию, фарс, где предполагается смеяться над "падающей на голову наковальней", а несколько драматических сюжетных линий напоминают о поговорке "было бы смешно, если бы не было так грустно".

Фильм и имеет ограничение с 16 лет, видимо из-за сцены со стриптизом. Стриптиз отражен весьма натурально, но больше ничего "крамольного" не обнаружено. И все же, несмотря на такое ограничение, людям постарше это кино вряд ли принесет удовольствие. Оно рассчитано именно на подростков и присущий им максимализм, а сюжет подан с таким трагическим надрывом, что зачастую на это смешно смотреть.

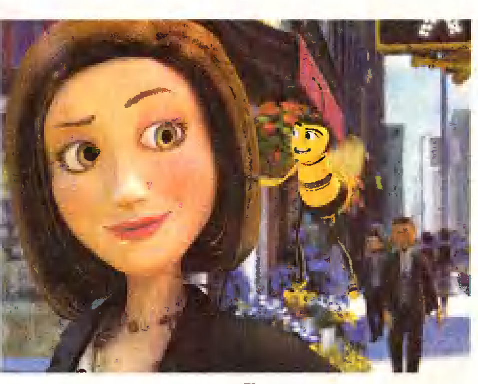
Из приятных моментов — хорошо подобранная музыка. А вот актерская, режиссерская работа и сюжет несколько простоваты, ходить в кинотеатр на подобное "зрелище" вряд ли нужно — пожалеете о потраченных деньгах и времени. Но вот дома с друзьями глянуть можно.

Евгения <Reddy> Вирмилина

Би-муви. Медовый заговор

Название в оригинале: *Bee Movie*
Жанр: *пародийный мультфильм*
Режиссеры: *Стив Хикнер, Саймон Джей Смит*
Роли озвучивали: *Джерри Зейнфельд, Рене Зельвегер, Мэттью Бродерик, Кэти Бейтс, Крис Рок, Ларри Кинг, Рэй Лиотта, Стинг, Опра Уинфри*
Продолжительность: *1 час 17 мин.*

Вот уже почти полгода на экранах не появлялись новые мультфильмы. Закончившаяся "Рататуем", обойма анимационных фильмов оставила после себя сугубо положительное впечатление. Душа любителей трехмерной графики, ясное дело, требовала продолжения банкета, а потому, как только в прокат вышел мульт "Bee Movie", они тут же ринулись отсматривать новое творение студии DreamWorks. Мы, конечно же, последовали их примеру.



Пчела, а вернее, пчел Барри Бэнсон заканчивает Пчеледж. Перед ним стоит тяжкий выбор — будущая профессия. Выбор этот крайне важен, ибо до конца жизни придется трудиться по специальности на благо всего улья. Казалось бы, все работы хороши, выбирай на вкус, но Барри не такой. Он не хочет мириться с тем, что оставшиеся его дни будут однообразны до чертиков. Благодаря своей задиристости, пчел получает шанс вылететь из улья и на воле нарушает Главный Пчелиный Закон — "разговаривать с людьми нельзя!". Знакомство с молоденькой флористкой перерастает в Сотрудничество, которое, как потом выяснится, ни к чему хорошему не приведет.

Сюжет, который естественно, является основой всего мульта, с первых же минут подкладывает свинью. Четко видно, что мораль в мультфильме явно детская (нарушение законов природы — страшное зло), но подается она в таком виде, что многие малолетние зрители ее просто не заметят. Они будут недоумевать над тем, почему взрослые заливаются смехом, когда в кадре мелькают Рэй Лиотта, Стинг и Ларри Кинг. Кто это вообще такие, естественно никто не объясняет, равно, как и то, почему главгероя так воодушевляет фраза "если Траволта смог посадить самолет, то это по силам любому придурку". С другой же стороны, шуток в мультфильме не так много, как могло показаться, то есть и взрослые зрители не будут полностью удовлетворены. Хотя стоит отметить, что для них многое подано куда лучше, чем для малышей, которые рассчитывали увидеть добрую сказку.

И если бы не это досадное недоразумение, все было бы великолепно, потому как со всем остальным в фильме полный порядок — графическая составляющая на уровне "Рататуя", по красочности мульт держится на равных с "Лови Волну!", проработка характеров персонажей не уступает проработке оных в "Тачках"...

Ну вот что стоило творцам из ДримВоркс добавить несколько смешных моментов, над которыми бы посмеялись как дети, так и их родители? Ведь тогда, никто не ушел бы обиженным.

Nell, Softik

Бой с тенью 2: Реванш

Жанр: *боевик*
Режиссер: *Антон Мегердичев*
В ролях: *Денис Никифоров, Елена Панова, Андрей Панин, Виктор Лопес, Михаил Горевой, Дмитрий Шевченко, Екатерина Маликова, Иван Макаревич*
Продолжительность: *1 час 53 мин.*



Самым распространенным способом создания фильмов у российских режиссеров является "заимствование" идей у Голливуда. Звездно-полосатые холмы будоражат умы и дарят надежду на большие кассовые сборы, если сделать "все как у них". Крайне отрадно, что остались еще люди, понимающие, что картина и безо всяких "заимствований" может понравиться зрителям. Представителем этого редкого вида оказался Антон Мегердичев, которому удалось выпустить на экраны фильм не только добротный, но еще вполне конкурентоспособный.

Люди, отсмотревшие три года назад первую часть картины, явно не нуждаются в описании сюжета фильма. Проиграв в первом фильме свой главный бой, Артем Колчин оказался втянутым в криминальные разборки, и в конечном итоге попал в тюрьму. Естественно, зрители понимали, что Артем в конце первой части отказывается от боя-реванша с Палмером только для

КИНО

того, чтобы в начале "Реванша" (название, впрочем, говорит само за себя) дать свое согласие.

И если бы на пути Артема вставали только трудности, связанные с потерей формы, то мы бы сейчас не говорили об этом фильме — второсортных нудных поделок о слащавой мечте и ее исполнении хватает с избытком. Точно так же, как хватает и задиристых отморозков, мешающих правильным целеустремленным людям (это мы сейчас о сюжете "Реванша"), — невдомек было одному горячему американскому юнцу, что с Колчиным шутки плохи. Хотя и ему самому было неизвестно, что папаша накачанного отрока крупный наркобарон.

Новые люди — новые проблемы. Неужели и в этот раз победы не видать? Чтобы предотвратить сие (а заодно и сократить разлуку с любимой, которую взял в заложники тот самый наркобарон), Артем летает из Нью-Йорка в Москву и обратно, налаживает контакт с человеком "Н" и, наконец, братается с заклятым врагом. Хотя без него "Бой с тенью" не был бы "Боем с тенью" — старина Вагит снова с нами. Он плетет совершенно безумные интриги, стараясь запутать зрителя, и это у него отлично получается — разнообразие в предсказуемом в целом сюжете только приветствуется.

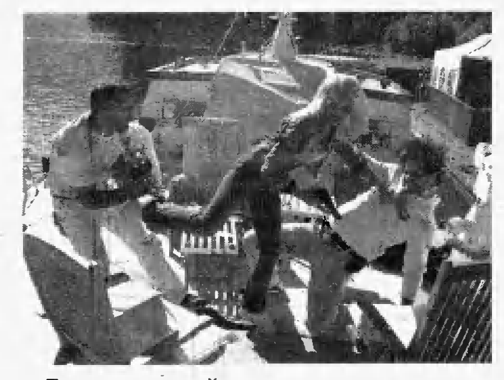
Работа оператора явно заслуживает отдельного упоминания. Антон Антонов грамотно показывает все боксерские поединки, умело заигрывает со скоростью воспроизведения (достаточно увидеть сцену в парке) и просто красиво преподносит все внеринговые заварушки. Кстати, если упомянуть присутствующий музыкальный ряд, то число дифирамбов должно как минимум удвоиться. Самыми запоминающимися композициями фильма, на наш взгляд, являются NewTone — Run и Банд'Эрос — Жизни не жалко (заглавная тема фильма, под которую разворачиваются основные события лавстори, из которой "Реванш" состоит на 20%).

"Бой с тенью 2" своим примером показал, что не все картины "made in Russia" одинаково ужасны — блюдо, приготовленное фильммэйкером Мегердичевым, вполне себе деликатесное. И хорошо, что скептики, прочитавшие этот текст и начинающие направо и налево кричать свое "Не верю!", на этот раз заблуждаются.

Softik, Nell

Код Апокалипсиса

Жанр: *патриотический боевик*
Режиссер: *Вадим Шмелев*
В ролях: *Анастасия Заворотнюк, Венсан Перес, Владимир Меньшов, Алексей Серебряков, Олег Штефанко, Оскар Кучера и др.*
Продолжительность: *105 мин.*



Еще даже не выйдя на экраны, этот высокобюджетный российский экшен начал смешить будущих зрителей. Превеликое спасибо тут почти-гламурному постеру, на котором вместо нормального названия красовалась несуразица "КПД Апокалипсиса". Задумчиво почесав репы, зрители потопали в кинотеатры в надежде увидеть там рождение то ли русского Джеймса Бонда в юбке, то ли новую версию Лары Крофт в исполнении до ужаса прекрасной няни Анастасии Заворотнюк. Родить киношники — родили, но появившееся удивительное создание срочно потребовалось отправить в кунсткамеру кинематографа.

Гадкий международный террорист по имени Джаффад Бен Зайиди стащил с затонувшей американской подлодки четыре ядерные боеголовки и попрятал их в крупнейших городах мира. Его коллега-террорист, в узких кругах более известный как Палач, счел своим долгом укокошить Джаффада и умыкнуть заветные боеголовки — для чего, известно только ему одному. Правда, чтобы привести их в действие, нужен код активации, хранимый приближенными Джаффада. Дело осталось за малым, но без участия ФСБ и его сотрудницы-полковника, конечно же, не обошлось.

Занимательный сюжетище — ни прибавить, ни убавить. У шмелевского произведения есть все шансы обогнать по штампованности и бредовости другие уродцев российского кинематографа: "Сдвиг", "Зеркальные войны". "Код" можно воспринимать как ретроспективу всех боевиков голливудского происхождения. Он насквозь пропитан банальностью и предсказуемостью, приправлен алогичными фантастическими сценами (намного более удивительными, чем фильмы с Пирсом Броснаном) и скучными диалогами.

Шмелев не знал, что снимать — такое вот приходит на ум ему оправдание. Иначе следует поставить удручающий диагноз и отправить оного на принудительное лечение. Закроем глаза на сюжет, вдруг режиссер не выдержал давления продюсеров и им подобных "советчиков". Но что он творит на экране! Первая боевая сцена, происходящая на дому Джаффада, завораживает в буквальном смысле этого слова. Такого перебора с замедлением времени давненько не было (и было ли вообще?). Длится это самолюбование авторов ("О, гляди, какой красивый кадр поймали!", "Правильно сделали, что на пиротехнику не поскупились...") почти вечность. И так каждый раз, когда наступает черед показать Экшен.

Железная леди Даша залихватски совершает ограбление, устраивает аварию и сломя голову несется к следующему чекпоинту. И все это непотребство начинает смешить настолько, что режиссеру даже жалко вырывать руки из того места, откуда они растут. После просмотра его хочется называть не иначе как Вадик. Нашу Дашу по ходу фильма сопровождает невозмутимый напарник-хакер в исполнении Оскара Кучеры. Несмотря на всю серьезность и напыщенность происходящего, эта парочка своими выходками вызывает еда сдерживаемый смех. Но если у Кучеры такая роль — недотепы (с которой он, кстати, неплохо справляется), то клоунада Заворотнюк ненамеренная — показательно-серьезное выражение лица (убивает наповал) и фирменное "гэ". Не ломает комедию только Владимир Меньшов, за что ему отдельное спасибо.

В сравнении с продуктами американского кинопрома "Код Апокалипсиса" проигрывает со счетом 100:0 в пользу Голливуда. Но если посмотреть на фильм под другим углом, как на пародию — то это лучшая российская комедия этого года.

Bublic и Берлинский Gosha

Hitman

Жанр: *экшен*
Режиссер: *Ксавьер Генс*
Продюсер: *Люк Бессон*
В ролях: *Тимоти Олифант, Дугрей Скотт, Ульрих Томсен, Ольга Куриленко*



Так уж повелось, что каждый деловитый рецензент, начиная разговор об экранизации какой-нибудь игры, обязательно начинает философствовать о малом количестве достойных переносов на киноэкран и поднимать надоевшие проблемы. Мы не будем. Скажем только, что игра, какой бы кинематографичной она ни была, всегда будет игрой, а фильмы — фильмами.

Проблемкой для создателей "Хитмана" являлось то, что оживить на экране следовало не окружающий мир (как в "Сайлент Хилле"), а одного персонажа, на котором все и держится. Так что в какой-то степени успех картины зависел и от кастинга. С самого появления информации об экранизации вплоть до сегодняшних дней идут споры среди фанатов, кто лучше бы сыграл Агента 47. Но сколько бы не дискутировали, роль все равно осталась за Тимоти Олифантом ("Соседка", "Крепкий орешек 4.0"). Актер накачался, выбрил затылок, поиграл в игру — и вуаля, стал кем-то отдаленно похожим на бесшумного киллера. Ладно, стерпим.

И если бритоголовый актер еще как-то напоминал о том, что фильм снят по культовой игре, то о сюжете подобного ну никак не скажешь. Зачем же было полностью перекраивать основу, заложенную в первоисточнике? В фильме нет ни слова о докторе Ортмейере, о создаваемых им по секретному заданию клонах... Нет, нужно было упростить, переврать — чтоб мозги массам не загружать. Оказывается, есть школа, куда сгоняют отбившихся от семей мальцов и учат их уму-разуму, т.е. искусству войны. Ладно, стерпим.

Но вот когда начинается уже непосредственно сам фильм, терпение куда-то незаметно исчезает. Уже хотя бы новое задание Хитмана, мягко говоря, не соответствует его скромной персоне, специализировавшейся на бесшумном устранении представителей только криминала. Основное место происходящей катавасии — Россия. Только какая-то другая она, словно из параллельного мира. Тут милиция располагается в симпатичных офисах на американский манер (но с советскими окнами), носит длинные пальто и шапки-ушанки, спецназовцы одеты как штурмовики из F.E.A.R. А сотрудники ФСБ в куртках с большой надписью "ФСБ", где, к тому же, буква "С" перевернута!..

Ладно, посмеялись с ляпов, возмутились. И стерпели, если бы режиссер со сценаристом вместе создали бы такой драйв, что обидные мелочи оказались затерянными, среди бешеного хронометража. Ведь простили же это в "Пристрели их". Однако в "Хитмане" об этом не может быть и речи. Сценарий небрежен, скомкан, наполнен если не идиотскими, то шаблонными и пустыми диалогами, выставляющими американских детективов тупыми, а российских — пациентами дурки.

И над всем этим возвышается Олифант с фальшивой лысиной и с серьезнейшим выражением лица. Серьезный Олифант в темном костюме с алым галстуком да с пистолетом в руках — это Хитман. И без криков там, фанаты! Это — тот Агент 47, которого все ждали. Он сидит со снайперской винтовкой на крыше в полумраке, крошит в хлам богато устроенные апартаменты отеля, хладнокровно убивает, подсыпая яду. Тот самый — но подпорченный наивностью и бездарностью режиссера.

А за Хитманом прячется обворожительная Ольга Куриленко, сильно разнообразившая этот комедийный боевик. Мы сейчас, конечно, не об ее актерской игре, она весьма посредственно играет, как, впрочем, и все остальные (а иногда и лучше их). Всегда в коротком платье, эпатажна... мм, отрада всего просмотра. Честное слово, очарованные ею, мы как-то даже не хотим вспоминать, чего там еще неудачного было в фильме. А оно было.

Берлинский Gosha feat. Diamond

Пристрели их

Название в оригинале: *Shoot 'Em Up*
Жанр: *боевик с морковкой*
Режиссер: *Майкл Дэвис*
В ролях: *Клайв Оуэн, Пол Джиаматти, Моника Белуччи, Стефен Макхетти, Грег Брик и другие*
Продолжительность: *1 час 25 мин.*



В эпоху, когда воротилы кино пытаются вытянуть жанр боевик из той ямы штампов и банальностей, куда сами ранее и втянули, родилось Нечто, так точно, с большой буквы "Н". Адреналиновое. Не поддающееся классификации. И чертовски киноманское. Кто бы ожидал, что режиссер, ранее к экшену и близко не подходивший, слепивший несколько проходных, снимет головокружительный "крышеснос".

Первой же минутой Дэвис настраивает нас на нужный лад. Мы смотрим на экран — и видим Смита. Мистера Смита. Остальные данные об этой угрюмой персоне в кожаном плаще не имеют никакого значения. Он сидит на скамейке и грызет морковку. Красивую, сочную, любовно почищенную морковку. Каким ветром его сюда занесло посреди ночи? Не важно. Через пару минут безобидный овощ превратится в смертоносное оружие. Он всегда возникает в руке главного героя в самый подходящий момент. Тысяча и один способ убиения морковкой! А все из-за чего? Из-за каких-то мерзавцев во главе с героем Пола Джиаматти, желающих пристрелить новорожденного младенца, попавшего в руки Смита в тот же вечер. Естественно, ребенок не игрушка, и его нужно кормить — тут на сцене появляется четвертый персонаж, проститутка Донна. Почему четвертый? Не стоит забывать о морковке, без нее шоу не состоялось бы!

Режиссер играет с огнем, одного лишнего движения хватит для превращения фильма в фарс, в еще один "грайндхаус". Огонь-то с каждой новой минутой разгорается все пуще и пуще, но Дэвис и не думает снижать темпа. Герои куда-то бегут — и мы бежим вместе с ними, не обращая внимания на тиканье часов.

Shoot'Em Up наиболее близок к "Адреналину", фильмы можно было бы назвать братьями, если бы не один нюанс. Дэвис пошел дальше, начав с ироничного обыгрывания жанровых клише и закончив тонким пародированием всем известных шедевров. Он умудрился пройтись по творениям Тарантино (к примеру, финальная сцена), спеть колыбельную Джону Ву (нет, Оуэн не поет, но с младенцем наперевес бегает только так!), признался в любви к Багзу Банни, а также успел передать "привет" всем многочисленным собратьям по жанру. Как очень точно подметил один мой приятель: "Слушай, а зачем нам экранизация Макса Пэйна?"

Можно найти много определений творящемуся на экране безобразию. Это — концентрация лихого экшена, добротного юмора. Это — больше ста трупов за полтора часа и броские диалоги, полностью готовые для цитирования. Это — вырывающиеся за рамки сценария персонажи, оживленные великолепным лицедейством герои сразу остаются в памяти и выгнать оттуда их уже невозможно.

Более кратко: чудовищной энергетики гимн би-муви. А в "киношном" царстве Смитов стало на одного Смита больше.

Берлинский Gosha

1612

Жанр: *российское фэнтези*
Режиссер: *Владимир Хотиненко*
В ролях: *Петр Кислов, Артур Смольянинов, Михал Жебровский, Виолетта Давыдовская, Александр Балуев, Марат Башаров, Рамон Ланга, Михаил Пореченков, Валерий Золотухин, Виктор Шамиров, Даниил Спиваковский*
Продолжительность: *2 часа 21 мин.*



С Российским кинопроизводством в последнее время происходят какие-то забавные вещи. На экраны кинотеатров попадает то фильм, в котором няня спасает мир, то картина о несостоявшейся дружбе грабителей банка и Чернобыльского мутанта... А то и "наше новое кино", которое не стыдно посоветовать друзьям (Артем Колчин и его "папочка" Мегердичев должны были сейчас пару раз громко икнуть). Как бы то ни было, но признаки киноразвития видны невооруженным глазом. Вот, например, раньше словосочетание "русский фэнтези-фильм" вызывало недоумение — "А такое вообще возможно?", а теперь, после экранизации "Волкодава" это же словосочетание вызывает смех и боязнь. "А может, это... не надо, а?"

Картина "1612" явно снималась для того, чтобы показать всем, на что способны российские кинорежиссеры, когда их не очень-то ограничивают в средствах. Получив в свое распоряжение двенадцать миллионов вечнозеленых американских долларов, они решили смешать сказку с былью, приправив все это спецэффектами... Начинается фильм Владимира Хотиненко с "были". Краткий экскурс в историю, рассказывающий зрителям о наступление периода "Смутного времени". После импровизированного введения фильм являет нам главгероя (здесь уже начинается "сказка", которая будет продолжаться сто сорок минут) — холопа Андрея, честного, справедливого и целеустремленного. В общем, просим любить и жаловать. Связанного показа пути из грязи в князи (а вы как думали? Андрейка наш — ого-го на что способен!) не предвидится. Периодически герой вспоминает что-нибудь из своего прошлого, и зрители вынуждены наблюдать, допустим, за тем, как Андрейка в малолетстве подглядывал за голой царевной Годуновой (которая в фильме, вы не поверите, представлена наркоманкой). Подростковый вуайеризм перерос в настоящее чувство, и собственно ему (чувству) картина и посвящена, а не "хроникам смутного времени", как было заявлено

На что ушли 12 млн$ бюджета непонятно, ведь даже редкий киноман осилит просмотр "1612". Хотя, казуальные зрители — может быть. Им, наверное, не ведомо, что одна сцена взята из "Властелина Колец" (да-да, та самая, с пушками и катапультами), а гишпанец есть не кто иной, как русский брат Бандераса из "Маски Зорро". Что старик с трубкой в конце фильма — это Гендальф, что дух Волкодава просто витает в воздухе. Да и что сама историческая достоверность фильма крайне условна (мы закрыли глаза на невнятного единорога и крылатых гусар). Им не ведомо — зато ведомо нам. И поверьте, тех, кому понравится "1612" будет в разы меньше, чем тех, кто его обольет грязью. Просто одобрительно отзываться о фильме, который, нисколько не сомневаясь, цитирует классику, не ставя при этом копирайты, решительно невозможно. Отсюда и вывод, что большие бюджеты пока только вредят российскому кинематографу. Хотиненко, получив огромные для российского кинематографа деньги, в своей картине показывает всё, что хочет видеть сам. О зрителях он случайно забыл...

Nell, Softik

КИНО

Что посмотреть в 2008 году

В 2008 году должно выйти множество хороших фильмов (если, конечно, нынешняя забастовка сценаристов не нарушит эти планы). Каждый ценитель кинематографа найдет что-нибудь себе по душе. Выбрав четырнадцать, на наш взгляд, самых любопытных лент, мы спешим рассказать вам о них. Попросим не судить строго, если не найдете среди этих творений фильма, которого вы ждете. Сами понимаете, всем не угодишь...

Глаз

Режиссер: Ксавьер Полю, Дэвид Моро

Главные роли: Джессика Альба, Паркер Пози, Алессандро Ниволо

Дата выхода: Февраль 2008 года

В последние годы в Голливуде стало модно снимать римейки азиатских картин. Вспомните хотя бы две части «Звонка», или «Проклятья». «Глаз» также относится к таким фильмам. И, как несложно понять, это тоже ужастик.

Главная героиня (Джессика Альба) с младых лет слепа. Когда медицина достаточно развилась, Элисон (так зовут героиню) проводят операцию по пересадке глаз. И все бы хорошо, но вскоре девушка начинает видеть призраков. Разумеется, такой расклад ей не нравится, и она отправляется на поиски донора злополучных глаз.

У нас к данного рода римейкам отношение довольно неоднозначное, так что решать только вам, смотреть данную картину или благополучно пройти мимо.

Я-легенда!

Режиссер: Френсис Лоуренс

Главные роли: Уилл Смит, Салли Ричардсон

Дата выхода: Февраль 2008 года

Этот фильм лично мы ждем с большим нетерпением. Во-первых, нам очень импонирует тематика исчезновения всего человечества, а также одиночество главного героя, который ведет упорное противостояние со злом. А во-вторых, центральную роль в фильме исполняет Уилл Смит, который в последние годы снимается в отличных кинолентах.

Сюжетная линия поведает о последнем человеке на Земле. Остальные представители людского рода погибли от странного вируса, и главный герой (Уилл Смит), наделенный иммунитетом, днем расследует причину катастрофы, а ночью ведет отчаянную борьбу с жуткими монстрами.

Трейлер из фильма демонстрирует восхитительные кадры. Ролик показывает дикий хаос с самолетами и ломающимся мостом, а затем опустевший постапокалипсический город, по которому одиноко бредет Уилл Смит. В общем, словами описать это довольно трудно, скажу лишь, что картину обязательно стоит ждать.

Вавилон нашей эры

Режиссер: Матье Касовиц

Главные роли: Вин Дизель, Жерар Депардье

Дата выхода: Март 2008 года

Жанр фильма «Вавилон нашей эры», как несложно догадаться, action, а это предполагает, может быть, тривиальный, но интересный сюжет ну и, конечно, само действие. Насчет последнего сомневаться не стоит, Вин Дизель обратил на себя внимание такими фильмами, как «Форсаж» «Хроники Риддика» и «XXX».

Что касается сюжета, то, по одним источникам, герой Вина Дизеля (наемник) сопровождает русскую девушку, в теле которой находится смертельно опасный вирус, из России в Канаду, а по другим все то же самое, но вместо вируса в девушке некое генетическое изобретение, способное воскресить Христа.

Остается надеяться, фильму удастся заслужить наше с вами внимание, и не будем забывать, что одну из главных ролей исполняет Жерар Депардье, который за многие годы доказал, что ему по силам любой образ.

Индиана Джонс и королевство хрустального черепа

Режиссер: Стивен Спилберг

Главные роли: Харисон Форд, Кейт Бланшет, Шайа ЛеБаф

Дата выхода: Май 2008 года

Данный фильм является продолжением небезызвестной трилогии о приключениях доктора Индианы Джонса. Как стало известно, в этот раз неутомимый доктор Джонс посетит южноамериканские джунгли в поисках загадочного черепа (это вы могли понять из названия), и главными антагонистами станут не многострадальные немцы, а представители незабвенной Империи Зла (СССР), что, кстати, говорит о бедном воображении у сценаристов.

Продюсирует фильм Джордж Лукас, снимает Стивен Спилберг, в роли Индианы Джонса, разумеется, Харрисон Форд. Правда немного неясно, как престарелый ветеран Голливуда справится с этой ролью, ведь он уже далеко не тот разудалый молодец, коим был в восьмидесятых. Конечно, сейчас очень развиты компьютерные технологии и там где не прыгнет Форд, прыгнет его компьютерный двойник, но все же возраст главного героя заставляет усомниться, справится ли уже немолодой актер с фильмом, действие в котором далеко не на заднем плане.

Но об этом стоит задумываться в последнюю очередь, за данное кино отвечают далеко не последние люди в киноиндустрии, и нас, скорее всего, ждет отличное продолжение знаменитого франчайза.

Железный человек

Режиссер: Джон Фавро

Главные роли: Роберт Дауни мл., Сэмюэль Л. Джексон, Хилари Суонк, Гвинет Пэлтроу

Дата выхода: Май 2008 года

Снять хороший фильм по комиксам дело непростое. И выходящие за последние лет пять ленты такого плана тому доказательство. Неутомимые голливудские умельцы из года в год закупаются лицензиями и, обещая незабываемое зрелище, гонят нас в кинотеатры. Вот и в следующем году своим выходом нас обещает порадовать очередной фильм по комиксам.

«Железный человек» расскажет нам историю алкоголика миллиардера (Роберт Дауни мл.) по имени Тони Старк, который обрел металлический костюм, наделяющий своего владельца способностями супергероя. У фильма звездный состав, и даже если лента в целом не удастся, то хотя бы игра актеров должна быть на высоте.

Невероятный Халк

Режиссер: Луи Летерье

Главные роли: Эдвард Нортон, Лиф Тайлер, Тим Рот

Дата выхода: Июнь-июль 2008 года

Этот фильм является сиквелом к фильму 2003 года. В этот раз Халка будет играть Эдвард Нортон, для которого, скажем прямо, данная роль не характерна. Однако история кинематографии знает немало примеров резкого, а главное успешного перехода из одного амплуа в другое.

Хочу вам напомнить, что в первой части Халк остался жить среди туземцев Африки, что само собой не мешает найти внятное и логическое продолжение, как бы искусственно оно ни выглядело. Не могу сказать точно, оправдает ли сиквел наши надежды, но, возможно, благодаря своему выдающемуся актерскому составу некий сюрприз картина все же преподнесет.

Темный рыцарь

Режиссер: Кристофер Нолан

Главные роли: Кристиан Бэйл, Хит Леджер, Морган Фримен, Гари Олдман

Дата выхода: Июль 2008 года

«Темный рыцарь» — это очередной фильм, рассказывающий о Бэтмене. На этот раз человеку летучей мыши придется столкнуться с новым врагом — Джокером. Режиссером картины выступает Кристофер Нолан, снявший и предыдущий фильм, роль Бэтмена исполняет второй раз кряду Кристофер Бэйл («Престиж», «Эквилибриум»), ну а главного антипода будет играть Хит Леджер. Кстати, по словам людей, видевших процесс съемок, Леджер просто идеально вписался на роль безумца Джокера.

Мумия 3: Могила Императора Драконов

Режиссер: Роб Коэн

Главные роли: Джет Ли, Брендан Фрейзер, Мария Белло

Дата выхода: Июль-август 2008 года

Сомнений в том, что франчайз «Мумия» обзаведется триквелом, практически не было, ведь предыдущие части собрали очень большую кассу. Пытаясь немного разнообразить сериал, создатели сменили место действия с Египта на Китай. Роль Брендана Фрейзера будет незначительной, центральным персонажем на этот раз окажется его сын в исполнении Люка Форда. Стоит также отметить замену Рэйчел Уайз (Эвелин Карнахан О'Коннелл) на Марию Белло — нигде особо не засветившуюся актрису. Ну и конечно привлечение Джета Ли придаст фильму восточной остроты. Предыдущие две части доставили массу удовольствия, и главной тому причиной было наше неравнодушие к Древнему Египту. Так что, как и многие из вас, с нетерпением ждем премьеры, которая запланирована на 31 июля 2008 года.

Милые кости

Режиссер: Питер Джексон

Главные роли: Райан Гослинг, Рэйчел Вайз, Сьюзан Сарандон

Дата выхода: Лето-осень 2008 года

После выхода трилогии «Властелин колец», Питер Джексон стал на одну ступень с такими мастерами, как Стивен Спилберг и Джордж Лукас. Зрители с нетерпением ждут выхода его новых фильмов, но он пока не торопится их радовать. После «Кинг-Конга» Джексон на некоторое время исчез из поля зрения, но вот недавно появилось немного информации касательно его нового проекта «Милые кости». Фильм расскажет об убитой маньяком девочке, которая с небес наблюдает за своей семьей. Остальные подробности сюжета пока, к сожалению, не известны.

Главные роли достались Райану Гослингу («Дневники памяти»), Рэйчел Уайз («Мумия», «Константин») и знаменитой Сьюзан Сарандон. В общем, если все будет хорошо, то в следующем году мы увидим на своих экранах отличную драму.

Джеймс Бонд Доля сомнения

Режиссер: Марк Форстер

Главные роли: Дэниэл Крэйг, Джуди Денч

Дата выхода: Ноябрь 2008 года

Истории про Джеймса Бонда еще с выхода первой части серии привлекали к себе аудиторию самых разных поколений. Однако в зависимости от возраста зрителей эти истории и смотрелись по-разному, если для 12-летнего парня фильм (точнее его герой) был чуть ли ни образцом для подражания, то для 40-летнего взрослого мужчины скорее повод более или менее интересно провести досуг.

Идя на просмотр «Казино рояль», мы, как и многие другие, подготовились к очередной сказке с Джеймсом Бондом во главе, в которой нить толщиной с человеческий волос поднимает человека средней комплекции на головокружительные высоты, а машина секретного агента МИ-6 умеет становиться невидимой и стрелять ракетами. Но не тут-то было, последний фильм перевернул мое представление о бондиане. Картина стала более реалистичной и непредсказуемой. К тому же, новый исполнитель главной роли Дэниэл Крейг прекрасно сыграл знаменитого агента и привнес остроты как в сюжет, так и в характер своего героя.

Что же касается нового фильма, то пока ничего определенного неизвестно. Мы смогли найти лишь постер со слоганом «James Bond Quantum of solace», что в вольном переводе означает «Джеймс Бонд Доля сомнения». Ориентировочная дата выхода — ноябрь 2008 года.

Гарри Поттер и принц-полукровка

Режиссер: Дэвид Йетс

Главные роли: Дэниэл Рэдклиф, Эмма Уотсон, Руперт Грин ,Том Фелтон, Ральф Файнз, Джим Бродбент

Дата выхода: Ноябрь 2008 года

В то время как Гарри Поттер переходит на шестой курс обучения, в мире начинают твориться страшные вещи. Исчезают маглы, находят убитыми волшебников, по стране бушуют ураганы неведомой мощи. В общем, настоящий хаос. Магическое сообщество, конечно же, понимает, что за этими событиями стоит Темный Лорд, но противопоставить ему ничего не может.

Жизнь Гарри тоже не проста, он находит учебник по зельеварению с рукописными комментариями загадочного принца-полукровки. Кроме полезных советов, в книге содержатся еще и мощные заклинания. Плюс с помощью профессора Дамблдора, Гарри узнает страшную тайну, касающуюся Лорда Волан-де-Морта. Кто такой принц-полукровка, какой секрет у Темного Лорда — это и многое другое нам обещают показать в шестом фильме о Гарри Поттере.

В актерском составе наблюдается некоторое пополнение. Роль профессора Слагхорна досталась Джиму Бродбенту, Нарциссу Малфой сыграет Наоми Уотс, ну а кому достанется роль молодого Волан-де-Морта, пока не ясно.

Съемки фильма начались в середине сентября, выход картины состоится в ноябре 2008 года.

Забавный случай с Бенджамином Баттоном

Режиссер: Дэвид Финчер

Главные роли: Брэд Питт, Джулия Ормондт, Кейт Бланшет

Дата выхода: Конец 2008 года

«Забавный случай с Бенджамином Баттоном» — это новый фильм Дэвида Финчера, создателя таких гениальных творений, как «Семь», «Игра», «Бойцовский клуб». Сценарий ленты основывается на одноименном рассказе Френсиса Фицджеральда.

Пятидесятилетний мужчина (его сыграет Брэд Питт) по непонятным причинам начинает молодеть и вскоре влюбляется в молоденькую женщину. Вот только одна проблема: их любовь не может продолжаться долго, ведь он молодеет, а она стареет.

Бюджет картины будет составлять что-то около ста пятидесяти миллионов долларов, из которых примерно 30-40 миллионов, скорее всего, уйдут на гонорар актерам.

Как видите, задумка фильма довольна любопытная. К тому же, режиссер и актерский состав заслуживают искреннего уважения.

Жена путешественника во времени

Режиссер: Роберт Швентке

Главные роли: Эрик Бана, Рэйчел МакАдамс

Дата выхода: 2008 год

Чтобы разбавить кампанию из блокбастеров и их продолжений, мы поведаем вам о новом фильме с Рэйчел МакАдамс и Эриком Баной. Как понятно из названия, фильм повествует о человеке, путешествующем во времени. Однако не все так просто и однообразно. Временной переход происходит только в моменты сильного стресса героя (что в новинку для данного жанра кино), и это добавляет немного интриги в порядком заезженную идею. Стоит отметить, что фильм снимается по одноименной книге Одри Ниффенеггер, конечно, это не гарантирует качество или успех в прокате, но все же некоторой надежды заряжает.

Тех, кто любит мелодрамы и не прочь приятно провести время со своей девушкой или парнем, данный фильм не должен разочаровать.

Жук Антон & Талецкий Евгений
Cyberoutcast@rambler.ru

ДАЙДЖЕСТ

Далеко не всем известная онлайновая игра **Habbo Hotel** в середине ноября получила лошадиную дозу бесплатного «пиара». Полиция арестовала подростка, который умудрился наворовать немало виртуальной собственности — примерный ущерб оценивается в четыре тысячи евро. Действовал воришка старыми, как мир, методами — в чате налаживал хорошие отношения с другими игроками, выспрашивал их логины/пароли, а затем тащил чужую мебель в родные пенаты. К удивлению администрации игры, преступник «тырил» не только дорогущие артефакты, но и простые предметы интерьера. Во время следствия, кстати, выяснилось, что в друзьях вора ходят еще пятеро злоумышленников — им еще предстоит ответить на немалое количество вопросов полиции.

Минская студия **Arise** объявила о слиянии с компанией Wargaming.net, которая имеет американо-белорусскую прописку (головной офис в США, но работать предпочитают в нашей стране). Обе компании хорошо известны отечественным геймерам — за плечами Arise «Койоты. Закон пустыни», пара адд-онов для «Блицкрига II», ролевая игра «Не время для драконов»; Wargaming.net известна благодаря сериалу Massive Assault и стратегии «Обитаемый остров: Послесловие». Новые проекты объединенной команды будут выходить под маркой Wargaming.net. «Основная цель слияния — укрепление позиций за счет взаимного обогащения опытом и взаимодополняющих ресурсов и создание серьезного игрока в сфере геймдева», — высказался по поводу сделки генеральный директор Arise, Федор Мукин. Нам же стоит ожидать новых игр от белорусской компании и, вполне возможно, освоения нашими разработчиками новых жанров.

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Лукьяненко новеллизирует Starquake

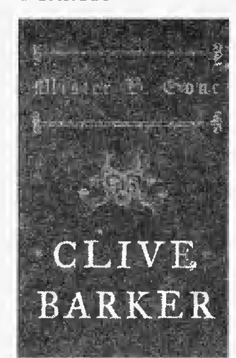
В Сети появились первые сведения о новом романе Сергея Лукьяненко, причем «приплыли» эти вести из совершенно неожиданного источника — с официального сайта MMORPG Starquake (www.starquake.ru). Согласно утверждениям данной странички, в настоящее время популярный российский фантаст засел за книгу с рабочим названием **«Имею компьютер — готов пилотировать».** Действие романа развернется во вселенной Starquake — читателей ждут полеты к далеким планетам, охота за древними артефактами и масштабные космические битвы, в которых принимают участие легендарные герои онлайнового мира. Вполне возможно, что подвиги некоторых храбрых воинов-геймеров будут описаны на страницах книги — если мне не изменяет память, это первый случай, когда у простых «рыцарей онлайна» есть реальная возможность стать героями серьезного литературного произведения. Релиз новой космической оперы от Сергея Лукьяненко намечен на весну 2008 года.

Новые сказки от Джоан Роулинг

Одна известная английская писательница, имя которой еще очень долго будет ассоциироваться с очкариком-колдуном Гарри Поттером, в ноябре отрапортовала о завершении работ над своей новой книгой. Сборник **«The Tales of Beedle the Bard»**, в состав которого вошли пять волшебных сказок, выйдет смехотворно маленьким тиражом — всего 7 экземпляров! Примечательно, что Джоан Роулинг в этом проекте выступила не только как автор, но и как художник — писательница самостоятельно нарисовала все иллюстрации к своей новой «сказочной компиляции».

Судьба всех семи экземпляров **«The Tales of Beedle the Bard»** уже известна — одна книжка будет продана с аукциона (вырученные средства пойдут на благотворительность), остальные шесть писательница намеревается презентовать нескольким избранным из числа родных и друзей.

Релизы

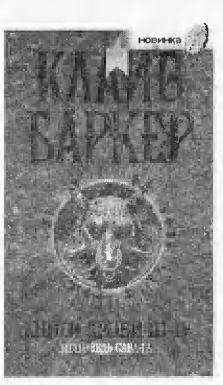


Клайв Баркер, большой любитель ужасных, страшных, а иногда и просто отвратительных картинок (за справкой — к игрушке Clive Barker's Jericho) представил на суд британской читающей публики очередной мистический хоррор — роман под названием **Mister B. Gone** (книга получила путевку в большой мир благодаря издательству Voyager). Новая темная и мрачная история от «маэстро Клайва» стилизована под мемуары человека, жившего в XV веке. Ждем локализацию от «Эксмо».

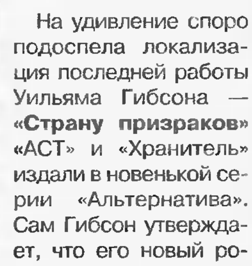


Кевин Дж. Андерсон отдыхает от серии «Дюна», попутно вспоминая вселенную Супермена в романе **«The Last Days of Crypton»**. Кем были родители «супермужика» и что за катаклизм уничтожил родную планету легенды комиксов — ответы на эти вопросы все заинтересованные найдут в «Последних днях Криптона».

В ноябре новыми романами пополнились и два проверенных временем книжных сериала. Алан Дин Фостер порадовал поклонников космической оперы книгой **«Patrimony»** (очередной маленький шажок для фантастической серии, начатой еще в 1972 году), а Терри Гудкайнд зарелизил роман **«Confessor»** (одиннадцатый эпизод сериала «Меч истины»).



Обзор российских книжных новинок мы опять-таки начинаем с вездесущего Клайва Баркера, а если точнее — с его сборника **«Книги крови III-IV. Исповедь савана»**, опубликованного в прошлом месяце издательствами «Эксмо» и «Домино». Книга, выпущенная в «персональной» серии Баркера, объединяет под одной обложкой произведения, написанные еще в середине 80-х годов.



Вслед за громкими киноблокбастерами в продаже появились **«Беовульф»** Кэйтлин Кирнан (АСТ) и **«Золотой компас»** Филиппа Пуллмана. Совершенно очевидно, что обе книги «привязаны» к одноименным кинокартинам, хотя **«Золотой компас»** можно и нужно читать как раз таки в отрыве от экранизации, ведь именно книга послужила основой для кинофильма. В случае же с **«Беовульфом»** все с точностью до наоборот — я к новеллизациям по мотивам кинокартин отношусь очень скептически, но кто знает — может быть, творение Кирнана взорвет книжный рынок и станет бестселлером? Поживем-увидим.

На удивление споро подоспела локализация последней работы Уильяма Гибсона — **«Страну призраков»** «АСТ» и «Хранитель» издали в новенькой серии «Альтернатива». Сам Гибсон утверждает, что его новый роман посвящен «культурным изменениям в Соединенных Штатах, произошедшим после терактов 11 сентября 2001 г.».



Наконец, большое и дружное сообщество игровых новеллизаций у нас в ноябре представляли **«Серые рыцари»** Бена Каунтера (издательство «Азбука-классика», серия Warhammer 40000). Очередное могущественное порождение мрака сражается с бесстрашными воинами Империи — вроде все отличительные признаки цикла на месте. Спрашивается, чего еще желать?

О войне очередного «звездного Джеймса Бонда» с инопланетянами-телепатами повествует свежая работа Тимоти Зана — книга **«The Third Lynx»** (издательство Tor Books) продолжает историю, рассказанную в романе «Ночной поезд на Ригель». Как водится, начинается все с расследования почти невинных шалостей, а заканчивается обнаружением заговора вселенского масштаба (ну, или чем-то вроде того).

AlexS

НОВОСТИ ПРИСТАВОК

Релизы

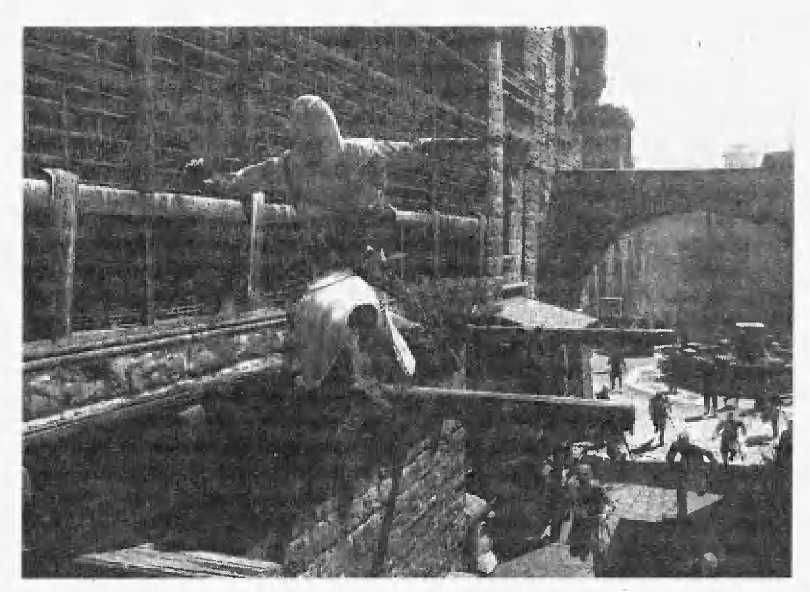
19 ноября очередным «малышом» разродилась и игровая составляющая вселенной Warhammer 40000. Новорожденного зовут **Warhammer 40000: Squad Command** — эта пошаговая стратегия позволяет обладателям PSP принять участие в жарких битвах, которые разворачиваются на полностью трехмерных картах. На выбор предоставляются две игровые фракции — можно защищать интересы Империи вместе с космическими десантниками из ордена «Ультрамаринов», либо же сеять смерть и разрушения на стороне космодесантников Хаоса. 15 синглплеерных миссий, 9 карт для онлайновых баталий и старый, как мир, выбор между светлой и темной стороной Силы — все это ждет вас в Warhammer 40000: Squad Command. Игра уже вышла на PSP, кроме того, в ближайшем будущем должна появиться версия и для Nintendo DS.





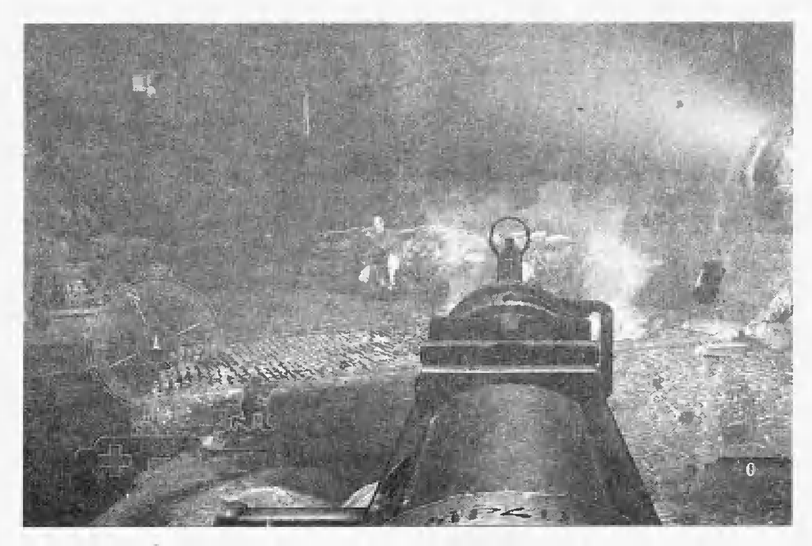
Дабы поклонники «Смертельной битвы» не сильно скучали в ожидании Mortal Kombat 8 (разработка которого сейчас идет полным ходом), Midway в ноябре выпустила на Nintendo DS проект **Ultimate Mortal Kombat** — современный римейк игры Ultimate Mortal Kombat 3, впервые увидевшей свет в середине 90-х годов на 16-ти битной Sega Mega Drive. Отличительной чертой новой версии стала мини-игра Puzzle Kombat, геймплейно сильно смахивающая на наш родной «тетрис». Puzzle Kombat — тоже не новичок в MK-вселенной, поскольку прежде она уже засветилась в проекте Mortal Kombat: Deception. Как «MK-тетрис», так и основной игровой режим — файтинг — задействуют оба экрана приставки. А вот сенсорные возможности карманной консоли приходится использовать только во время перемещения по пунктам меню.

Владельцы PS3 наконец-то дождались своего часа — теперь и они могут вступить в ряды бравых американских десантников и показать, что такое «кузькина мать» легионам фашистов, недобитым в предыдущих играх серии Medal of Honor. Да, да, и еще раз да — EA таки соизволила зарелизить **MoH: Airborne** на самой передовой из современных консолей от Sony. Согласно заверениям разработчиков, в новой игре к свежим десантным миссиям и неизменной орде фрицев/гансов прилагаются умный AI и невиданной красоты графика. А дабы обладатели более слабых в техническом отношении Nintendo Wii и PSP не чувствовали себя сильно обделенными, Electronic Arts специально для этих двух платформ выпустила в ноябре еще один проект — Medal of Honor Heroes 2. Игрушка, созданная в стиле «олд-скул шутеров» предлагает нам взять под свой контроль разведчика Джона Берга. 6 июня 1944 года этот джентльмен тайно высаживается в Нормандии и потихоньку начинает разрушать фашистскую военную машину изнутри. Полностью новая синглплейерная кампания и мультиплейер, «вмещающий» до 32-х игроков одновременно, — таковы главные козыри Medal of Honor Heroes 2.



В ноябре игровые магазины почтил своим вниманием и долгожданный **Assasin's Creed**. Принять личину средневекового убийцы Альтаира уже легко и просто могут обладатели PS3 и Xbox 360. Вливайтесь в новое захватывающее приключение, и пусть ваш конь будет быстрым, меч — беспощадным, а удача — бесконечной!

Так и не дождавшись релиза одноименного кинофильма, на PSP в прошлом месяце вышел проект Aliens vs Predator — Requem от Sierra Entertainment. Этот экшен, разработанный эксклюзивно для карманной консоли от Sony, разводит по разные стороны баррикад слабеньких homo sapiens, кровожадных Чужих и смертоносных воинов-Хищников. За последних нам и предстоит играть, истребляя различным экзотическим инопланетным оружием легионы алиенов и жалких людишек. Подлинной гордостью разработчиков является мультиплейерный режим, в котором группа Хищников может сражаться против врагов плечом к плечу.



Alone in the Dark 5: консольных версий много не бывает

Хорошенько поразмыслив, Atari решила выпустить очередной эпизод хоррор-сериала Alone in the Dark не только на таких монстрах, как PC, PS3 и Xbox 360, но и на гораздо более скромных платформах — PS2 и Nintendo Wii. Разработкой версий игры для последних двух консолей занимается студия Hydravision. Представители Atari уверяют, что сюжет во всех игровых вариациях будет одинаковым, но при этом разработчики решительно настроены по максимуму реализовать в играх возможности каждой консоли. «Основные» версии новой Alone in the Dark — для PC, PS3 и Xbox 360 — появятся в продаже в марте 2008 г., ну, а следом подтянутся и вариации для Wii и PS2.

House of the Dead: два в одном

Sega объявила о намерении переиздать на Nintendo Wii классику зомби-шутеров — проекты The House of the Dead 2 и The House of the Dead 3. Примечательно, что обе игры выйдут под одной обложкой, так что любители ураганного отстрела беспокойных мертвецов, здоровенных боссов и разных мутировавших тварей получат прекрасную возможность по завершении одного приключения тут же ввязаться в новую схватку. Компиляцию, получившую название The House of the Dead 2 and 3 Return, можно будет спрашивать в магазинах весной 2008 г.

Адд-он для Warhawk: уже в декабре

Если верить представителям Sony Computer Entertainment, дополнение к игре Warhawk, получившее название Operation: Omega Dawn, в декабре появится на виртуальных полках онлайнового сервиса Playstation Store. Проект будет включать некую «Фабрику Омега», одно новое транспортное средство и свежую обширную карту. Однако стоимость и точная дата релиза дополнения пока не сообщаются.

AlexS

ОБЗОР

Hellgate: London

Про эту игру слышали все. Еще бы: новый проект от создателей Diablo, одна из первых игр с поддержкой DirectX 10, единственная игра, в которой трехмерные локации генерируются на ходу. Flagship Studios было чем похвастаться на всевозможных игровых выставках. Геймеры читали новости, рассматривали скриншоты, скачивали демки и мысленно наделяли еще не вышедший проект самыми невероятными достоинствами. Пожалуйста, выбросьте из головы все, что вы ожидали от Hellgate: London, потому что я буду писать не про ту игру, которая могла получиться у Flagship Studios, а про ту, которая фактически вышла в свет.

Жанр: *hack&slash/шутер*
Разработчик: *Flagship Studios*
Издатель: *Electronic Arts / Namco Bandai Games America.*
Издатель в СНГ: *Софт Клаб*
Количество дисков: *2 DVD*
Похожие игры: *Diablo 2, Doom*
Минимальные системные требования: *Процессор 1,8 GHz (2,4 для Windows Vista), 1024 Мб RAM (2048 для Vista), видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров версии 2.0, DirectX 9c и 128 Мб VRAM, 7 GB места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *Процессор 1,8 GHz (2,4 для Windows Vista), 1024 Мб RAM (2048 для Vista), видеокарта класса GeForce 8800 и выше, 7 GB места на жестком диске*
Мультиплеер: *Internet*

Каббалисты и приколисты

Описать сюжет Hellgate: London непросто. Похожая ситуация была с "Матрицей 2-3": как ни очерчивай общую идею, многие события не найдут в ней свое место. Причина такой расплывчивости в любви к мистике, околобиблейским мотивам, Каббале и гностицизму. Регулярно вставляя в монологи персонажей слова "Творец", "демон", "Пророк", "Символ" и так далее, сценарист вызывает у игрока поток ассоциаций, способствующих погружению в мир игры. Но что значат эти слова в новой вымышленной вселенной, сценарист так и не объяснил, и в итоге мир так и остался без каркаса.

Нас переносят в 2038 год нашей эры, через 20 лет после того, как в Лондоне открылся портал в Ад и через него в наш мир ворвалась армия демонов. От города мигом остались одни руины, которые стали для злобных тварей уютным и вполне безопасным жилищем. Но за пределы британской столицы демоны выйти не смогли: человечество оправилось после первого удара и свело войну к патовой ситуации. Пока тамплиеры, местный спецназ, собирали силы в лондонском метро и планировали ответный удар, несколько чудаков узнали о существовании третьей силы, способной потягаться с Адом. Нашему герою не повезло оказаться в их числе, а значит, придется работать на разных безумцев, чтобы найти все части этой головоломки и, наконец, собрать их в одну картину, называемую Истина. Что интересно, никакого супердемона-дьяблы, никакого тайного ордена, его пробудившего, никакого Избранного с чудо-оружием в Hellgate: London нет. Еще удивительнее, что NPC не уходят со сцены в каждом следующем действии, а всегда оказываются в гуще событий, чем отличаются от своих коллег из других hack&slash-ев. Невероятным образом Flagship Studios обошли все сюжетные штампы, поэтому запутанность сюжета определенно окупает себя.

Между поисками ответов на глобальные вопросы нас развлекают обитатели лондонской подземки, предлагая более приземленные задания. "Если захочешь отвлечься, убей десять демонов в районе Ватерлоо", — вот обычный брифинг к побочному квесту. Тупо, но с каким артистизмом сказано! NPC будет прыгать, размахивая щитом и мечом, и в придачу наверняка окажется психом, или алкоголиком, либо просто "себе на уме". Таков юмор автора диалогов, прятавшего под видом стеба откровенную халтуру. Подобные "колоритные" образы, равно как и подростковый сленг, никак не вяжутся с сакральным сюжетом, что еще "Магия крови" показала. Но специфический юмор — это полбеды. Хуже, что неосновные квесты действительно сводятся к "убей N монстров", "включи N приборов", "принеси N предметов". Подобные задания придуманы "для галочки", и награда за них очень невелика: шмотка, тут же продаваемая в магазин, и совершенно бесполезная репутация. Значительно интересней случайные квесты, которые генерируются в виде трех символов возле бара с маной. Например, убить пять монстров огнем, троих — критическим ударом и найти в придачу четыре огнестрельных оружия. Выполнили задачу — получили редкие и легендарные вещи, а квест сгенерировался заново. Не нужно даже бежать лишний раз на базу и выслушивать полоумных NPC.

Полноценные квесты достались только сюжетной линии. Любимый прием разработчиков — устроить мини-игру по особым правилам. Например, провести бригаду тамплиеров по улицам Лондона, пользуясь изометрическим управлением или, наоборот, за пультом стационарной пушки перестреливаться с летающим кораблем.

Особенно много мини-игр ближе к концу: будет и дезмач, и захват контрольных точек, и "донеси флаг до базы". Не меньшей популярностью пользуются дуэли с особенно крутыми боссами, но тут все привычно: полсотни бутылок лечения и правильно подобранная тактика — неизменный залог успеха.

Непредсказуемый мир

Идея Hellgate: London удивительно проста и, тем не менее, ранее никем не была реализована. Берем шутер с его динамичной системой управления, трехмерными локациями и прицелом вместо курсора, а потом добавляем к нему систему прокачки, инвентарь и журнал заданий в духе Diablo 2. Ей богу, гремучая получилась смесь. Со времен Doom мочить зомби и мутантов из фантастического оружия стало одним из лучших способов психологической разрядки. А если еще по ходу "зачистки" виртуальный герой растет в крутизне, обзаводится новыми вещами и магией, то время за такой игрой летит незаметно. Несравнимо более увлекательное занятие, чем однообразное "закликивание", которым болеют клоны Diablo и многие MMORPG. И не важно, что ни одна извилина не напрягается: в отличие от популярных сегодня тактических и сюжетных игр Hellgate: London больше рассчитана действовать на подсознание игрока.

Как этот "подсознательный" подход фактически влияет на геймплей? Вначале разработчикам нужно было создать эффект непредсказуемости ситуации, и они добились его, наделив местный "зоопарк" беспрецедентными способностями. Монстры могут проходить сквозь стены, телепортироваться, исчезать и появляться в любой момент, превращаться в других существ и даже становиться неуязвимыми. Убиваете огромного демона — он взрывается, и из его останков поднимаются зомби и выползают взрывоопасные насекомые. Более привычные заклинания доставались противникам по несколько штук сразу. Тут есть все, что вы можете себе вообразить: самонаводящиеся шаровые молнии, банки с ядовитыми мухами, разбивающиеся у наших ног, и прочие милые фокусы. В таких условиях практически невозможно разработать определенную тактику выживания. Не спеша отманивать врагов по одному, чтобы медленно, но верно продвигаться вперед, не выйдет: через 15 минут монстр воскрешается, отрезая игроку обратный путь. Убежать от чертей, надеясь на быстрые ноги, тоже не выйдет: армия демонов со всей локации будет преследовать вас до самого перехода в другую зону, и малейшее промедление станет роковым. Рассчитывать нужно только на собственную реакцию, рефлексы и интуицию (и правильную прокачку, но о ней позже).

По стилю Hellgate: London близок жанру horror, что отлично сочетается с безумным геймплеем. Представьте, что с монстрами, описанными выше, нужно сражаться в абсолютной тьме, по сравнению с которой в Doom 3 просто царит ясный полдень. Такие локации в игре есть, но и они не самые жуткие. Как насчет прогулки по внутренностям мертвого демона? Он и снаружи-то ничуть не красивее Ктулху, даже пока был живой. Дизайнеры очень старались сделать локации помрачнее да пострашнее. Названия говорят за себя: "Аллеи мертвецов", "Зловонные канализации", "Улицы демонов", Ад, Некрополь и так далее. Пожалуй, с унылостью тут даже переборщили: к серому с огненными прожилками миру постепенно привыкаешь, и вместо страха начинает чувствоваться однообразие. Канализации приходят на смену метро, готические храмы сменяются служебными помещениями, но ничего кроме легкого любопытства такие перемены не вызывают. Зато как приятно разрушать статичность картинки ярчайшими спецэффектами! Бросили заклинание в монстра, от него полетели во все стороны искры, от искр взорвались газовые баллоны, которых немало на каждом уровне. Пламя заполняет экран, картинка тормозит, демоны мрут, как мухи. На полную катушку работает динамическое освещение и всевозможные шейдерные эффекты, что особенно заметно в царящем на уровнях полумраке. Немаловажно, что это "лазерное шоу" не портят сколь-нибудь существенные баги, а





игра показывает хорошую производительность даже на видеокарте класса GeForce 6600.

Отлично соответствует обстановке музыка, чередующая эмбиент с довольно агрессивной электроникой (вроде саундтреков Half Life 2, только с хоралом). Лучшая, пожалуй, тема звучит в мире призраков, по которому герой бежит к своему надгробию после смерти (привет WoW).

Герой внутри и снаружи

Ролевая составляющая добавляет игровому процессу глубину и разнообразие. А все благодаря необычным скиллам, многие из которых имеют несколько способов применения и при этом не являются универсальными. Например, Venom Armor Заклинателя (Evoker) увеличивает защиту, но в придачу убивает за считанные секунды любого живого противника, посмевшего подобраться вплотную. Чем не тактика: качаем вместо силы воли, которая отвечает за ману, выносливость, повышающую хиты, и несемся в самую толпу врагов. Не поддается монстр яду, а воля не раскачана? Не беда, используем Spectral Lash, которая кастуется, даже если мана на нуле. Другой скилл — другая тактика: теперь нам нужно "захватить" цель и непрерывно удерживать ее на прицеле, уклоняясь от напирающих врагов. Удачи тем, кто хочет найти нечто подобное в Diablo или хотя бы в Titan Quest. А ведь у того же заклинателя еще 25 скиллов, причем каждый из них одинаково эффективен и в начале, и в конце игры.

Всего героев шесть. Blademaster и Guardian принадлежат к касте тамплиеров и предпочитают орудовать мечами. Первый более силен в атаке, а второй — в защите. Орден Каббалистов представляют Evoker и Summoner (командный персонаж, по-настоящему сильный только в сетевой игре). Третья гильдия — Охотники, состоит из стрелков (Marksman) и инженеров (Engineer). Со стрелком, надеюсь, все понятно: в шутерах положено стрелять, вот он и стреляет. Инженер больше полагается на различных призываемых роботов, которых можно экипировать вещами из своего инвентаря. Классы делятся на пары не только для красоты: герои одной гильдии пересекаются 20 процентами скиллов и носят одинаковые вещи.

С предметами все как обычно: качество вещи зависит от цвета и определяет количество случайных волшебных свойств. Оригинальным оказался интерфейс: наведя курсор на оружие, мы видим не наносимый им урон, а "усредненную эффективность", учитывающую все магические свойства вещи. Удобно для новичков, а для любителей разбираться в тонкостях предусмотрено окно с подробными параметрами и поражающими наповал известными цитатами (от Ницше до рекламных роликов), которые успешно заменяют классическое описание предмета.

Нововведений две штуки. Во-первых, предметы можно "ломать" на запчасти, чтобы улучшить свою броню или оружие. Лучше всего поддаются апгрейду второсортные шмотки, а вот уникальные артефакты такая операция почему-то только портит. Эту несправедливость можно обойти, сделав из редких запчастей уникальные реликвии, батареи и другие аксессуары, вставляемые в предмет на манер



камней из Diablo. Есть еще один способ апгрейда: за деньги "дописать" магическое свойство к любому предмету экипировки. Стоит это удовольствие очень дорого, поэтому денег в Hellgate: London не хватает всегда.

После первого прохождения игры открывается более высокая сложность Nightmare, а также возможность создавать элитных героев и сразиться с еще более усиленными противниками. Как видите, геймплей Hellgate: London не только оригинальный, но и далеко не поверхностный. Если мне удалось это доказать, то самое время закончить статью и перейти к выводам.

Anuriel

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)

РАДОСТИ

Динамичный геймплей, сочетающий два жанра

Разнообразные по способностям враги

Множество вариантов прокачки персонажа

Не подражающий другим играм сюжет

Хороший набор музыкальных тем

Стабильность игры и малое количество багов

Внимание к мелочам

ГАДОСТИ

Примитивность дополнительных заданий

Пафосные и неестественно звучащие диалоги

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Создатели Diablo нашли способ не отказываться от собственных наработок, и в то же время их проект на голову превосходит любой дьяблоклон. Секретом успеха стал переход к шутерному управлению и трехмерной планировке уровней. Удачно реализованная задумка плюс внимание к мелочам — вот те достоинства, которые заставляют относиться к Hellgate: London с глубокой симпатией



PC-ИГРЫ

Всем встать и начать здороваться, ибо в нашем полку прибыло, и не горстка, а целый легион. И все такие разные, разнообразные. Нашествие долгожданных и многообещающих игр буквально сбило с ног наших рецензентов, и я боюсь, как бы ПК-парад не лопнул в январе. Все идет к тому, товарищи. Ваш покорный хватается за голову и уже бегает по редакции с фразой «делаем ставки, господа!», т.к. пускай в душе горит огонь оптимизма, но кто выйдет из схватки победителем до последнего не ясно.

Half-Life 2: Episode Two — первый. Теперь это точно аксиома. В чем бы ни напортачили опять в Valve, серию они не испортили, а значит, всякие биошоки будут легко и безжалостно утрамбованы в землю.

Второй успешный новичок — польский **The Witcher**. 185 голосов и третья (с небольшим отрывом от второй) строчка в чарте — очевидное признание. Кажется, ответ на вопрос, что же станет лучшей ролевой игрой 2007 года, найден. С четвертой позиции стартовал **Portal**, еще один боец отряда «The Orange Box». Портальная пушка пришлась многим по вкусу, страшно подумать, что произойдет, когда ее приспособят к гравигану. А вот упоительная, юморная **Team Fortress 2** (из той же «оранжевой» команды) — довольствуется только десятой.

Шикарная кинематографическая стратегия **World in Conflict** выступила слабенько в сравнении с некоторыми новобранцами — шестое место. Восьмое и девятое разделили между собой несовместимые вещи — экшен от Джона By **Stranglehold** и **Fifa 08**. Остальные новички расположились ниже, благо, мест на всех хватит.

Но вернемся к старичкам, так беспардонно сброшенным с насиженных мест. **BioShock** не выдержал адской конкуренции со стороны «Приключений Доктора Фримена» и уступил оному лидерство. У наследника традиций System Shock 2 были все шансы остаться первым, ведь в прошлый раз за него отдали голос более 280 человек, что чуток побольше, чем за «Эпизод два», но в этом месяце у «Биошока» рекордное падение по голосам (почти 100). А значит, серебро — и это он легко отделался, мог и вовсе уступить «Ведьмаку».

Дополнение к «нашей» игре-легенде «**Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка»** грохнулось аж на пятую ступень. Кинематографический шутер **Medal of Honor: Airborne** — на седьмую. А **Civilization IV: Beyond the Sword**, некогда спокойно сиживавшая в конце десятки, так и вовсе вылетела за ее пределы.

Когда мы встретимся в следующий раз, на дворе будет 2008 год, а в параде... черт знает что. Crysis, Clive Barkers Jericho, Call of Duty 4: Modern Warfare и многие другие уже на подходе и готовы к эпических масштабов штурму. Хватит ли сил поклонникам Half-Life? Делаем ставки, господа.

М		Пр. м	Название	Гол
1		-	Half-Life 2: Episode Two	262
2	➡	1	BioShock	195
3		-	The Witcher	185
4		-	Portal	138
5	⬇	2	Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка	106
6		-	World in Conflict	102
7	⬇	3	Medal of Honor: Airborne	86
8-9		-	Stranglehold	66
8-9		-	Fifa 08	66
10		-	Team Fortress 2	62
11		-	Company of Heroes: Opposing fronts	58
12		-	Enemy Territory: Quake Wars	57
13	⬇	6	Medieval 2: Total War Kingdoms	48
14	⬇	8	Civilization IV: Beyond the Sword	32
15	⬇	11	Кодекс войны	26
16		-	7,62 mm	23
17		-	MotoGP 07	19
18-19		-	Obscure 2	18
18-19		-	RACE 07: Official WTCC Game	18
20-21	⬇	16	Похождения бравого солдата Швейка	16
20-21	➡	13	Hospital Tycoon	16
22-23		-	Sega Rally Revo	8
22-23	⬇	17	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	8
24		-	Исход с Земли	6
25	➡	21	Автопробег "Черное море"	4
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 607				

➡ — исключается из хит-парада ⬇ — спускается

⬆ — поднимается — — новинка хит-парада

КИНО

Ух, а год ведь заканчивается! В отличие от игрового, к сожалению, «киношный» парад в последнем номере этого года не заключал в себе никакой интриги. Разве что интересно, насколько поднимутся те обделенные птенчики, которым долгое время мешала целая орава летних блокбастеров, ведь последние из них помахали нам ручкой лишь в прошлом месяце. Поглядим же, кому и каким местом повернулась удача (она же — читательское уважение) в ноябре.

Почти вся первая десятка состоит из уже знакомых физиономий. Дождавшись, пока придет время ухода «Крепкого орешка 4» и «Трансформеров», малкаховская **«Обитель зла 3»** взобралась на вершину горы. У нее есть шанс там и остаться. Дилогия бессмертия двухмерных мультфильмов в лице **«Симпсонов в кино»** ненамного отстало от Милы Йовович и Ко, но второго шанса посоревноваться более не представится. Возможности взлететь выше третьей строчки нет и у **«Ультиматума Борна»**. Оставить его не просите, ультиматумов не ставьте — голосовать усердней надо было!

С серьезным отрывом от тройки призеров (призов не даем, правда, мы жадные) идет **«Звездная Пыль»**, оплот романтиков и олицетворение лиричного кино в целом. Хочется верить, что на четвертом месте он казался в большей степени благодаря зрительскому признанию, а не уходу более пропиаренных конкурентов.

В середине десятки обосновались дорогостоящий джеки-чан-фильм **«Час пик 3»** и проникновенная драма **«Поезд на Юму»**, отделенные друг от друга всего одним-единственным голоском. Кстати, у «Поезда» лучший в этом месяце результат «подъема» (+13).

На десять строчек вверх взлетела **«Война»** с Джетом Ли и Джейсоном Стэтхемом. Непонятная щедрость, признаться. Кому-то еще нравятся серьезные боевики с претензией на психологизм. На восьмой — единственный новичок, не угодивший в аутсайдеры, великолепнейший триллер Дэвида Финчера **«Зодиак»**. 41 человек знал, за что действительно стоило голосовать. Почти догнал «Зодиака» зомбяк-триллер **«28 недель спустя»**. И завершает сегодня Топ-10 типично американская комедия **«Чак и Ларри: Пожарная свадьба»**.

Какой-то не урожайной на сильные фильмы выдалась осень 2007 года (со скукой поглядывает на новичков, заполонивших нижнюю часть парада). Будем надеяться, с нового года кино-парад оживет и вновь начнет радовать неожиданностями. С наступающим вас и смотрите правильное кино!

Берлинский Gosha

М		Пр. м	Название	Гол
1	⬆	3	Обитель зла 3	137
2	➡	5	Симпсоны в кино	126
3	➡	6	Ультиматум Борна	109
4	⬆	11	Звездная Пыль	65
5	⬆	10	Час пик 3	58
6	⬆	19	Поезд на Юму	57
7	⬆	17	Война	48
8		-	Зодиак	41
9	➡	12	28 недель спустя	40
10	➡	15-16	Чак и Ларри: Пожарная свадьба	34
11	➡	20	Немножко беременна	25
12		-	Поворот не туда 2	23
13	⬆	23	Антидурь	20
14	➡	22	Идеальный незнакомец	20
15		-	Бладрейн 2: Освобождение	17
16		-	Хэллоуин 2007	16
17	➡	21	Доказательство смерти	14
18		-	88 минут	13
19-21		-	Внутренняя империя	12
19-21		-	Вторжение	12
19-21	⬆	26	Глянец	12
22	⬆	24	Дневники няни	11
23	➡	27	Волки-оборотни	10
24		-	Мистер Простофиля	4
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 386				

Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взглядь кинокартины и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за один или несколько тайтлов, но только один раз. Важен каждый голос!

ВОПРОС-ОТВЕТ

Titan Quest: Immortal Throne

Слышал, что в дополнении Immortal Throne есть "секретный проход". Подскажите, что за он и где его искать?

Искать нужно недалеко от Родоса, то есть в самом начале последней главы. Идем на побережье, потом ко второму фонтану и дальше на восток. Там будут запертые ворота. Чтобы их открыть, нужно убить Аида (aka Hades) несколько раз, пока не выпадет предмет "The Overlord" (похож на черепашку). Он и является ключом. За воротами будет секретная локация с новыми монстрами и сундуком в конце. Сундук откроется, если убить всех монстров. Из него, кстати, можно достать очень редкие сеты (Dreamweaver's Regalia, например).

Painkiller

Не могу пройти тур "Каменная яма". Там нужно найти 10 секретных областей. Девять нашел, при том одна глючная: не берется золотой крестик. Как мне пройти этот уровень без всяких там дополнительных патчей? Где все-таки все секреты?

Пропавший крест — происки злого бага. Чтобы исправить этот баг, находим в папке с игрой каталог:

\Levels\C6L9_mine\CItem

Создаем в нем файл (Notepad-ом, например) с именем "Cup1_004.CItem". Пишем в нем:

```
o.Pos = Vector:New(28.9313,152.29,-123.556)
o.Rot = Quaternion:New(-0.0280735,0.00186241,0.999603,-0.00162579)
o.BaseObj = "Cup1.CItem"
```

Недостающий крест появится где-то в середине ямы на деревянной конструкции. Чтобы взять не берущийся крест, попробуй сохраниться прямо перед ними и потом загрузиться.

Colin McRae: DiRT

Как сделать, чтобы можно было съезжать с трассы и машину не возвращало автоматически на место?

Идем в директорию игры, ищем папку tracks (по умолчанию — C:\Program Files\Codemasters\DiRT\tracks). Нажимаем ctrl+F и вводим в параметрах поиска -> файлы и папки, имя — resetlines. Выбираем их все и переносим в другой каталог (чтобы можно было вернуть назад). Теперь можно катить куда угодно.

Tomb Raider: Anniversary

Прохожу минотавров, с первым кое-как разобрался. А вот когда оставшийся замораживает Лару, то я получаю крупный план получившейся статуи, но когда заклятье спадает, то камера "залипает" на неудобном ракурсе и изменить ее невозможно. Никакие клавиши управления при этом не действуют. Сто раз переигрывал, но получал всегда один и тот же результат. Что делать? Игра лицензионная.

Способ один — не дать себя заморозить. Пользуйся свойством щита отражать заклинания и бей, пока минотавр сам заморожен.

ОБЗОР

Gears of War

Gears of War — это не просто отличный экшен от третьего лица, это по настоящему революционный проект, который, впервые в истории виртуальных развлечений, позаботился о будущем поколении видеоигр. Дело в том, что первоначально Xbox 360 планировалось оснастить 256 Мб видеопамяти, но после консультации с боссами Epic Games объем памяти было решено увеличить до 512 Мб, что обошлось Microsoft в кругленькую девятизначную сумму. И компания-монстр не прогадала — чтобы поиграть в Gears of War, геймеры по всему миру с невероятным рвением покупали новую Xbox 360. В ответ на заявления Sony, что новое поколение наступит только с Playstation 3, представители Microsoft сообщили, что новое поколение наступило с выходом Gears of War.

Поползли слухи, что проект Epic Games будет портирован на нашу родную платформу, и через несколько месяцев компания Била Гейтса официально анонсировала Gears of War для ПК. Перенос игры доверили достаточно молодой студии People Can Fly, а в качестве бонуса было решено добавить в сюжет абсолютно новый эпизод и новых врагов. И вот, спустя год после выхода на Xbox 360, Gears of War наконец добрался до наших персональных компьютеров.

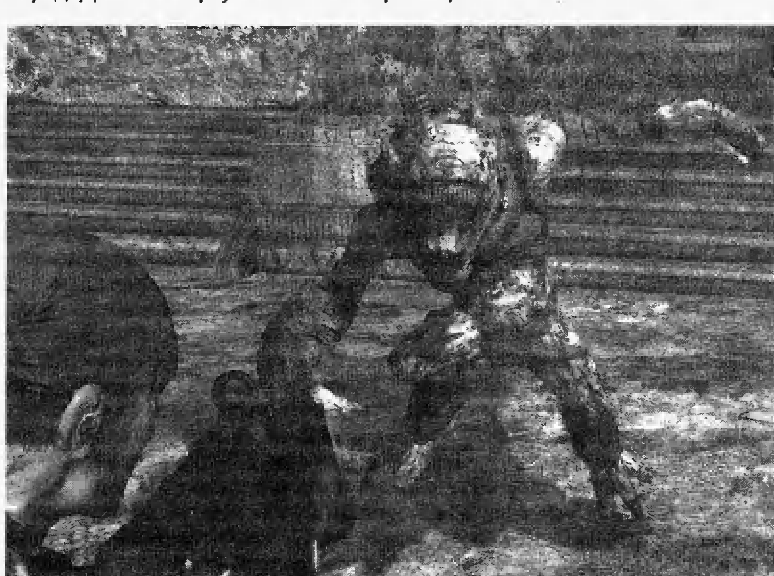
***Жанр:** TPS*
***Разработчик:** Epic Games*
***Издатель:** Microsoft*
***Количество дисков в оригинальной версии:** 2 DVD*
***Похожие игры:** Kill.Switch, Resident Evil 4*
***Минимальные требования:** P4 — 2.4 GGz, 1 GB RAM, 128 MB video*
***Рекомендуемые требования:** P4 — 3 GGz, 2 GB RAM, 256 MB video*


Отряд "Дельта". Маркус Феникс — второй справа.

Потому что нас много

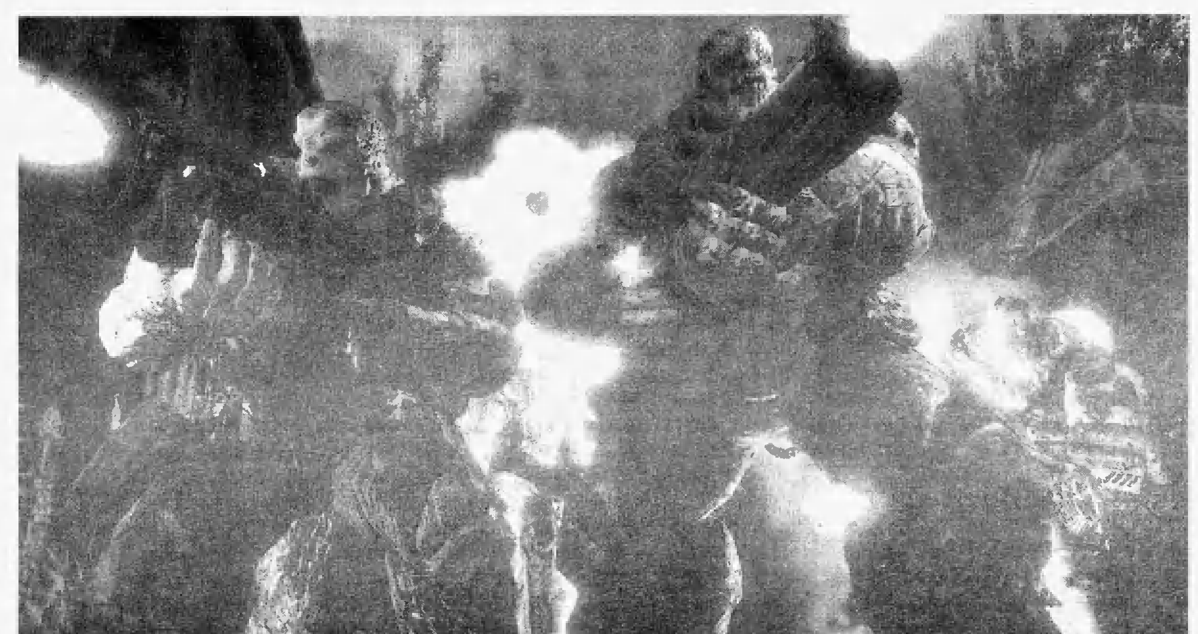
Действие Gears of War разворачивается на искалеченной войной планете Сера, где ученые открыли универсальный источник энергии. Вспыхнула гражданская война за владение землями, богатыми на драгоценный ресурс, — люди, как всегда, увлеченно грызли друг другу глотки. В общем, ничего из ряда вон выходящего не происходило, и беда пришла оттуда, откуда ее ждали меньше всего...

Из недр планеты вылез новый враг, который за первый день глобального наступления свел в могилу почти четверть населения Серы. Пришельцы нападали на оборонительные рубежи с дикой фанатичностью и уничтожали все на своем пути — за что были прозваны Саранчой (Locust). Чужие добились больших успехов в генной инженерии, отсюда в арсенале супостатов имеются гигантские пауки, жуки, личинки и прочие "милые" создания. Избавиться от противника решили привычным для человечества способом — тотальной бомбардировкой планеты. На Саранчу, живущую глубоко под поверхностью Серы, это светопреставление никакого эффекта не оказало, а вот людям, находящимся наверху, повезло меньше. Прошло 14 лет с момента "подземного" вторжения Локустов, вся планета лежит в руинах, ну а наш герой — бывший морпех, ослушавшийся приказа начальства, Маркус Феникс, отбывает срок в местах не столь отдаленных. Но с Земли приходит приказ всех зэков, способных хоть как-то сражаться, амнистировать и мобилизовать, чтобы они, так сказать, кровью искупили свою вину перед Родиной. Так Феникс получает еще один шанс и становится членом отряда сопротивления. В общем, сюжет вышел неплохим, но на безупречном фоне всего остального (подробности далее по тексту) незамысловатая история о борьбе пришельцев и людей кажется немного приевшейся.


Это милое создание через мгновение умрет. Ну, или загрызет Маркуса.

Вообще, Gears of War является скорее шутером от второго лица, нежели от третьего — камера здесь расположена не позади персонажа, а за его правым плечом. Причем ведет себя она весьма натурально — к примеру, когда Феникс начинает бежать в полуприсяде, объектив подрагивает в такт движениям нашего подопечного. Как будто какой-то невидимый оператор внимательно следит за всеми действиями отряда "Дельта", носясь по пятам за Маркусом. Каждый бой действительно поражает грамотной режиссурой. Камера не снимает облака и канализационные люки, не прыгает как ошпаренная — в центре внимания исключительно сам процесс сражения.


Пасторальные пейзажи.


Мы здесь работаем. Люди в курсе...

От героя до покойника один шаг...

Игровая механика Gears of War полностью основана на использовании укрытий, в которые с одинаковой охотой бросаются и люди, и локусты. Вооруженные до зубов противники быстро приучают к осторожности — кто вовремя не спрятался, тот наглотается свинца (или из чего там Саранча пули клепает?). Прилипнув спиной к непробиваемой стене (столу, столбу, дивану, тумбочке и т.д.), вы можете высунуться и стрелять прицельно или, не подставляя свое бренное тело под пули, мочить гадов вслепую. Те же правила применимы и к метанию гранат. Вне укрытий к набору вышеуказанных действий добавляются рукопашные приемы, в том числе атака бензопилой, которая смотрится просто на ура: Феникс подбегает к противнику и, устрашающе ревя, перерезает его пополам, заливая все вокруг темно-красной кровью.

Прятаться от пуль Саранчи мы будем не в одиночку, а в компании трех боевых товарищей, которые вполне вменяемо ведут себя на поле боя: прячутся, меняют позиции, прикрывают друг друга, швыряются гранатами — в общем, играют по всем правилам Gears of War. Правда, бывают случаи, когда в мозгах у электронных болванчиков что-то переклинивает, и они начинают действовать весьма неадекватно. Иногда, едва завидев неприятеля, чрезмерно ретивые напарники самоотверженно бросаются в атаку и очень быстро выбывают из игры, получив от пришельцев "по рогам". Чтобы вернуть ребят обратно в строй, нужно либо полностью устранить угрозу, уничтожив всех нападающих, либо подобраться к раненым вплотную и "воскресить" их. Правда, с вашим альтер-его такой прием не сработает — если уж убьют, то навсегда.

Как принято в последнее время, счетчик здоровья отсутствует как вид. О близкой гибели уведомит красный черепок, появляющийся на месте прицела. Как только его увидите, сразу же ищите укромное место, чтобы восстановить силы, иначе долго вы не протянете. Правда, найти это укромное место в Gears of War — задание не из легких, так как локусты не будут просто стоять и смотреть на отдыхающего бойца отряда "Дельта", а попытаются нашпиговать его свинцом по самое "не могу".

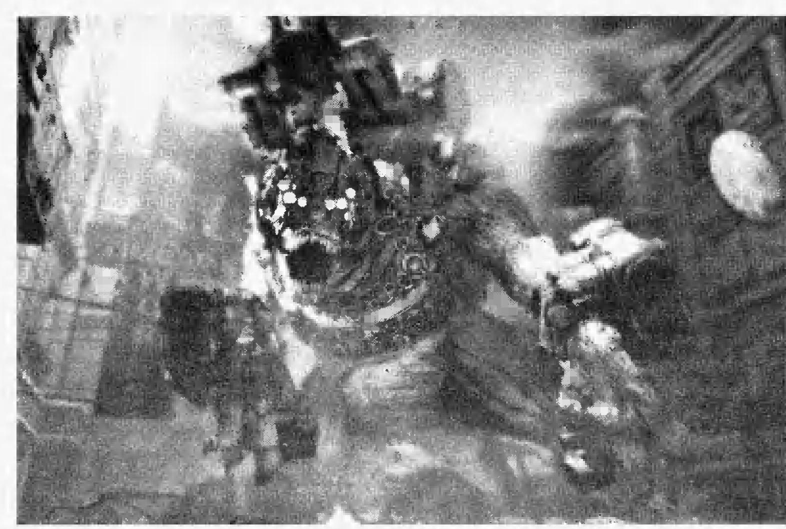
Очень любопытно и необычно выглядит перезарядка оружия. Как только вы начнете менять магазин, в правом верхнем углу появляется бегунок, и ваша цель — остановить его в белой зоне, тогда Маркус почти мгновенно перезарядит свою пушку. А вот если не получится, то сержант Феникс громко выкрикнет что-нибудь нецензурное, и будет менять обойму достаточно долгое время — секунды три-четыре, чего вполне может хватить врагу, чтобы отправить бравого морпеха на тот свет.

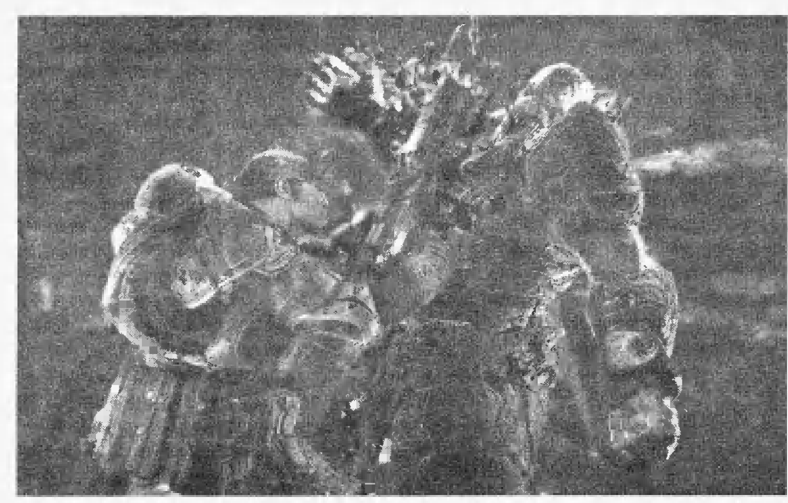
Отдельно хочется рассказать про мультиплеер, ведь в свое время, всего через две недели после релиза, по числу пользователей, играющих через Xbox Live, Gears of War опередил Его Величество Halo 2. Но будем честны, в проекте Epic Games интересны не столько схватки игроков друг с другом, сколько возможность совместного прохождения кампании с каким-нибудь Майком из штата Колорадо. Поверьте, вдвоем участвовать в приключениях отряда "Дельта" гораздо веселее, нежели в одиночку, а поддержка голосовой связи еще больше способствует получению удовольствия от кооператива.

Разрушенная красота

Графически Gear of War выглядит гораздо лучше, нежели год назад. Художники неплохо улучшили картинку, нарисовав для ПК-версии более четкие текстуры. Плюс, поддержка высоких разрешений. Так что перед вами раскроется вся мощь Unreal Engine 3: великолепная игра светотени, прорисованные до мельчайших деталей модели персонажей, огромные проработанные локации и всамделишные "голливудские" спецэффекты. Куда ни посмотришь — душа радуется! В Gears of War каждый полигон на своем месте, поэтому графика покажется просто невероятной. Конечно, если только на вашем компьютере не установлен Crysis. Исключительно положительные эмоции вызывает и работа дизайнеров из Epic Games. Центральная тема игры — Destroyed beauty (Разрушенная красота). До вторжения Саранчи человечество переживало величайшую эпоху расцвета культуры, а ныне все архитектурные шедевры лежат в руинах. Вы пройдете по некогда живому городу, посетите музеи, ныне превращенные в базы локустов, и парки, ставшие укрепрайонами. Эти пейзажи сами по себе производят сильное впечатление, и Gears of War с помощью грамотных ракурсов показывает всю их красоту и обреченность.

Ну а звук в Gears of War поистине великолепен — реплики персонажей надолго застревают в памяти, да и отличные мелодии забыть непросто. Каждая баталия сопровождается качественным оркестровым звучанием, как будто ты сидишь не дома перед монитором, а на премьере какого-нибудь блокбастера про вторжение инопланетян. Помимо своих основных обязанностей, музыка играет


Наглядный пример развития генной инженерии у Саранчи.


Через секунду локуст будет распилен на два половинки.


Разрушенная красота...


Движок UE 3 во всей красе.


Небольшое сходство с Oblivion...

роль своеобразного сигнала тревоги: сменилась композиция — пора в укрытие. Диалоги вашего отряда великолепно отрежиссированы и достаточно остроумны — ни одной пошлой шутки, никакой фразы невпопад, только сухой армейский юмор.

Да и вообще, Gears of War — это очень жесткая игра про самых суровых мужчин в Галактике. Они настолько суровы, что даже зубы чистят исключительно шомполом. Никакого лишнего пафоса, гламура и прочей метросексуальной ерунды — все просто, брутально и по-мужски. Подбородки, которыми запросто можно орехи раскалывать, — неотъемлемый признак каждого персонажа в Gears of War (здесь даже у женщин челюсти квадратные). Все герои — настоящие мачо с двумя саженями в плечах, они носят тяжеленную броню и вооружены большими пушками и всем своим видом показывают, что, дескать, локусты, не с теми пацанами вы связались.

Epic Games с легкостью доказывают нам, что все гениальное — просто. Gears of War отполирован до блеска и не перегружен лишними геймплейными фичами. Непрерывный поиск надежных укрытий придает действиям остроту, заставляет не просто тупо давить на гашетку, но и думать, планировать, предугадывать. А безумный драйв и насыщенность действа еще больше притягивают игроков к игре от Epic Games. Маркус и его напарники бегают по городу, штурмуют какой-то завод, путешествуют на плоту, катаются на шахтерских вагонетках и броневике, защищают особняк и "по-ковбойски" захватывают несущийся поезд — в общем, очень весело проводят время.

Отдельную благодарность стоит выразить студии People Can Fly за показательный перенос Gears of War на нашу родную платформу. Namco и им подобные, учитесь товарищи, как надо профессионально портировать игры.

Евгений Янович

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)

РАДОСТИ

Отличная графика и невероятный звук
Оригинальный и захватывающий геймплей
Веселый кооперативный режим мультиплеера
Потрясающий дизайн окружающей среды

ГАДОСТИ

Заштампованный сюжет

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

Яркий, захватывающий и динамичный шутер от третьего лица, вполне претендующий на звание "Лучший экшен 2007 года"

АНОНС

Во что поиграть в 2008 году

2008 год, как и 2007, обещает быть очень богатым на хорошие игры. Практически каждый жанр должен пополниться выдающимся проектом. Стоит оговориться, что в материале присутствуют только официально анонсированные PC-игры и игры, которые уже портируются. Никаких аддонов и on-line проектов, никаких якобы готовящихся игр (Star Wars: KoToR 3, Diablo 3) и игр, которые могут перебраться с консолей нового поколения, но еще не факт (я имею в виду GTA IV и Mass Effect). Только продолжения старых хитов и абсолютно свежие тайтлы, официально находящиеся в разработке. Мимо статьи успешно пролетели и проекты, о которых критически мало известно (Mafia 2, Borderlands, Rage). Согласитесь, нет смысла писать о них, основываясь на одном-двух скриншотах, ролике или сухом пресс-релизе.

Sacred 2: Fallen Angel

Жанр: Action/RPG
Разработчик: Ascaron Entertainment
Релиз: начало 2008

Diablo пытались убить много раз, но до выхода Titan Quest единственным толковым «убийцей» был Sacred. Выйдя в 2004 году, он собрал очень нестыдные оценки в прессе, что неудивительно: огромный открытый для исследования мир, сотни квестов, тысячи NPC, 6 оригинальных играбельных персонажей, лошади как средство передвижения и какая-то удивительная фэнтезийная атмосфера. Чем не повод скинуть Diablo с трона? Но все оказалось не так хорошо. Спустя пару месяцев после релиза Sacred получила болезненный пинок от геймеров, разобравшихся в хитросплетениях игровой концепции и выяснивших, что баланс хромает на обе ноги. А тактика при прохождении практически одна и та же почти для всех персонажей (собрать комбо и лупить, лупить им врагов, пока мышь не сломается). Даже вышедшее вскоре дополнение, добавляющее двух новых персонажей и новую кампанию, не спасло положение. Но игра себя окупила — и Ascaron, полжизни специализирующаяся на выпуске пиратских стратегий разной степени паршивости, решила сделать продолжение под названием Sacred 2: Fallen Angel.

В новой части нас ждет полный переход в 3D, новые герои, мощный ветвящийся сюжет, огромный живой мир, т.е. по ночам NPC будут спать, а днем работать, исправленный мультиплеер и еще целый ворох обновлений. На повестке остается вопрос по поводу прокачки, в первой части она была, мягко говоря, неудачна и не сбалансирована.

Сумеют ли немецкие разработчики избежать старых ошибок в новой игре, мы узнаем весной, а пока нам остается только надеяться на лучшее, ведь первый Sacred был не плох и огромное количество часов, проведенных за ним, лишь подтверждает это.


Sacred 2: Fallen Angel

Splinter Cell: Conviction

Жанр: Stealth-action
Разработчик: UbiSoft Montreal
Релиз: 1 квартал 2008 года

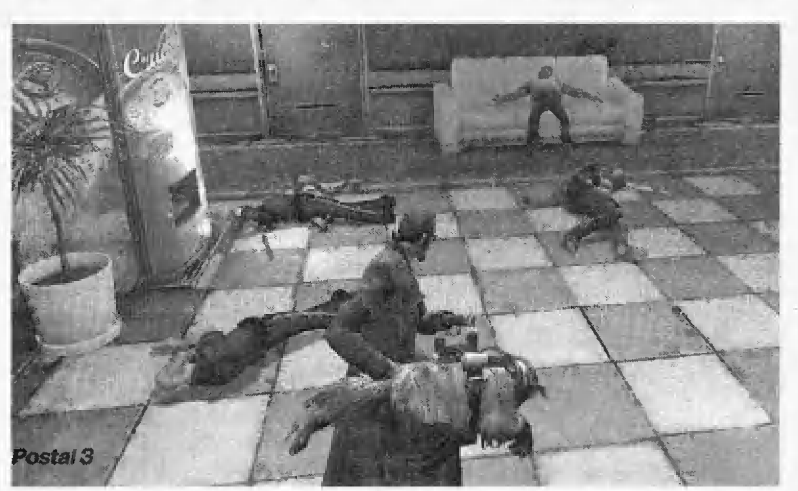
Просматривая первые скриншоты из Splinter Cell: Conviction, мне почему-то сразу вспомнился фильм «Идентификация Борна». Главный герой Conviction Сэм Фишер, как и Джейсон Борн, вынужден скрываться от своих бывших коллег. При этом всеми силами пытаясь выжить.

Геймплей обещает радикально измениться, т.е. если в предыдущих играх мы преимущественно прятались в тени, то в Conviction будет доминировать так называемый stealth в толпе (правильно, как в Assassin's Creed). Действие станет происходить преимущественно днем, и, по слухам, избегать полиции нам помогут не килограммы различных гаджетов, а самый обычный капюшон. Довольно интересное нововведение, не терпится увидеть, как оно продемонстрирует себя в игре. О сюжете в данный момент практически ничего не известно, кроме того, что Сэм будет пытаться вычислить «крысу» в родном АНБ и спасти одного из сотрудников «Третьего эшелона».

Что мне нравится в UbiSoft, так это то, что они не боятся идти на эксперименты. Начиная с третьей части, Splinter Cell эволюционирует исключительно в положительную сторону. Так что не сомневайтесь, Conviction станет достойным продолжателем знаменитой серии.


Splinter Cell: Conviction


Brother in Arms: Hell's Highway



Postal 3

Brother in Arms: Hell's Highway

Жанр: тактический FPS
Разработчик: Gearbox Software
Релиз: первый квартал 2008 года

Предыдущие части Brother in Arms мне не понравились категорически: ужасная графика, неинтересный сюжет, однотипный геймплей, сводившийся к тому, что пока одна часть вашей группы отвлекает противника, другая заходит ему за спину, и т.д. и т.п.

Неудивительно, что я скептически относился к Hell's Highway и практически не следил за судьбой игры. Но как-то недавно посмотрел геймплейный ролик и был несказанно удивлен качеством выходящего продукта. Во-первых, технологическая часть проекта действительно на высоте, Unreal Engine 3.0 творит чудеса: гранаты, закрепленные у вас на груди, при беге реалистично раскачиваются, очень красива трава, четкие текстуры, детализация отличная. Физика тоже впечатляет, я, например, радовался, как ребенок, когда увидел разрушаемый забор. Если кинуть гранату под ноги врагу, то он очень красиво подлетает в воздух, камера при этом приближается к нему, а время замедляется. Только не понятно вот это «замедление+приближение» — оно так всегда будет включаться, или это фича демонстрационного уровня?..

В общем, технологическая часть превосходна. В геймплейной части изменений, похоже, много не предвидится: мы, как раньше, будем отдавать приказы своим бойцам (беги туда, стрельни сюда, зайди с фланга и т.п.) и сами настреляемся вдоволь.

Postal 3

Жанр: Action
Разработчик: Running with Scissors, Акелла
Релиз: 2008 год

По сравнению со второй частью, Postal 3 сделал ощутимый шаг вперед. Теперь игру можно будет пройти, ни разу не выстрелив, поучаствовать в выборах и вообще вести себя как самый законопослушный гражданин. В Postal 3, по словам создателей, увеличится свобода действия, появятся транспортные средства, а город станет еще больше. В основе лежит хорошо зарекомендовавший себя движок Source, так что за графику и физику волноваться не стоит.

Об игре на данный момент известно очень мало. Разработкой, по большей части, занимается российская Акелла, под пристальным наблюдением Running with Scissors.

Одни играли в Postal 2 взахлеб, другие не могли на него даже смотреть. Но равнодушным он не оставил никого. Третья часть обещает развить старые идеи и добавить множество новых, а заодно снова встряхнуть все цивилизованные страны, адвокатов и просто ханжей.

Dead Island

Жанр: FPS
Разработчик: Techland
Релиз: 2008 год


Dead Island

Польская студия Techland за прошедшие несколько лет как-то незаметно переквалифицировалась из разработчика серых и невзрачных проектов (Chrome) в создателя очень хороших затягивающих игр. В цеху компании на данный момент куется сразу три игры. Продолжение Chrome, любопытный шутер Warhound и третья, на мой взгляд, самая интересная Dead Island.

Вспомните, когда вы последний раз вам попадалась хорошая игра про зомби? Лично я слету смог припомнить лишь Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse, да и то это скорее стебная комедия, чем нечто серьезное.

Так вот, Dead Island обещает поднять с колен жанр horror-экшенов про зомби. По крайней мере, все предпосылки для этого имеются. Судите сами, нас ждет огромный детально смоделированный остров, по которому можно свободно перемещаться, огромное количество зомби и груды оружия. Кстати насчет оружия, Techland вознамерилась внедрить в игру боевую систему на манер той, что мы наблюдали в Condemned, т.е. возможность драться практически всеми подручными средствами. Согласитесь, то еще веселье отбиваться какой-нибудь клюшкой для гольфа от наседающих зомби.

Польские разработчики обещают, что нашим противникам можно отстреливать конечности и, извините, выпускать кишки. Благодаря такой брутальности Mature-рейтинг проекту обеспечен заочно.

В общем, учитывая последние успехи польской студии, не приходится сомневаться в том, что Dead Island станет хорошей игрой. Самой лучшей про зомби на PC? Вполне...

Assassin's Creed

Жанр: Action
Разработчик: UbiSoft Montreal
Релиз: начало 2008 года

Assassin's Creed не получится сравнить с какой-то одной конкретной игрой. Это скорее смесь из нескольких, безусловно, хитовых проектов последних лет. Thief 3 + Hitman + Prince of Persia = Assassin's Creed — именно такая формула мелькнула у меня в голове, когда я читал один из первых пресс-релизов. От Thief 3 здесь открытая архитектура города, точнее сказать в Assassin's Creed будет три города, между которыми можно свободно перемещаться на лошади; от


Assassin's Creed

Hitman здесь ювелирное планирование убийств, т.е. вычисление жертвы, поиск путей отступления и т.п.; и, наконец, от Prince of Persia игра унаследовала выдающиеся акробатические и боевые этюды. Эти сравнения, конечно, довольно приблизительны, но какое никакое представление об игре дают.

В многочисленных описаниях разработчики не устают твердить про уникальную боевую систему. Если в том же Принце Персии у нас для боя были выделены буквально две кнопки, то в Assassin's Creed их намного больше. Теперь одной кнопкой можно будет перехватить движение врага, второй нанести ответный удар, третьей кнопкой указать, куда этот удар направлен, а четвертой чуть ли не станцевать вальс. Это все и звучит-то сложно, а уж как это реализуют, остается только догадываться. По свидетельствам многочисленных очевидцев, в Assassin's Creed не удастся справиться с врагом, беспорядочно нажимая на все кнопки. Но стоит оговориться: рассказывая о боевой и акробатической системе, разработчики постоянно ориентируются на геймпад. Игра, конечно же, выйдет на PC, но про то, как на компьютерах будет реализовано управление, объяснить никто пока не удосужился. Надеемся, что UbiSoft не подведет.

О сюжете практически ничего не известно. Если поначалу все сводилось к тому, что мы играем за Альтаира — средневекового наемного убийцу, пониженного в ранге и пытающегося восстановить собственную репутацию, то теперь постоянно появляются намеки на какую-то связь с нашим временем. Ходят слухи, будто бы одна корпорация с помощью генной инженерии пытается вычислить потомка средневекового ассасина, или что Альтаир был заслан в прошлое при помощи машины времени. UbiSoft пока не дает никаких комментариев, но, скорее всего, что-то грандиозное в плане сюжета нас определенно ждет.

Fable 2

Жанр: RPG
Разработчик: Lionhead Studios
Релиз: 2008 год

События второй басни развернутся через 500 лет после событий оригинала. За кого мы будем играть? Какой сюжет? Что произошло в Альбионе за эти годы? Ответы на все эти вопросы знает только Питер Мулине и его бравая команда. Делиться какими-либо подробностями они не хотят, ибо рано.

Тем временем, пока фанаты грызут ногти в ожидании чуда, разработчики сконцентрировались на... собаке. На одном из показов игры (убогого такого, маленького куска карты) Питер Мулине с таким задором рассказывал о собаке, как будто это самая гениальная идея за всю историю человечества. Пес это, конечно, хорошо, но лучше бы вместо него Lionhead дали нам в напарники какого-нибудь маленького суккуба или демона, ну или ангела (в зависимости от мировоззрения), который бы все эксцентрично комментировал. На мой взгляд, это было бы гораздо оригинальнее и веселее. А еще лучше бы Мулине не занимался ерундой, а взялся за игровой процесс. Не знаю почему, но от присутствия собаки в Fable 2 мне ни холодно, ни жарко. Но гениальному дизайнеру виднее, до сих пор чутье не подводило мастера и мы с вами получали оригинальные, самобытные и, самое главное, интересные игры. Вернемся к собаке: известно, что она с нами будет практически с самого начала (т.е. вы ребенок, а пес щенок). Скорее всего, мы сможем задать цвет шерсти и даже породу. Исполнит она роль разведчика и напарника. В зависимости от вашего мировоззрения псина тоже станет меняться, например, если выбрали сторону света, то рядом с вами будет бегать такой же добрый и пушистый пес, если же вы злой с рогами на голове, то и собаку увидите соответствующую.

Что мне больше всего не нравилось в первой части Fable, так это псевдосвободный, открытый мир. Какие-то кишкообразные леса, через которые пока пробежишь до места назначения, успеешь проклясть разработчиков и вспомнить всех их предков до седьмого колена (кто играл, тот поймет). Надеюсь, в сиквеле мир подправят и сделают его на манер Oblivion, что ли. Хотя уже из стана Lionhead доносятся заверения, мол, их мир будет воистину живой, в котором все зависит от действий игрока. Многообещающе конечно, но, помнится, еще в анонсе к первой части Мулине вещал нам про деревья, растущие в реальном времени. Тогда его сдержали технологии, сейчас руки у него развязаны. Посмотрим, сумеет ли он реализовать все свои безумные и в то же время гениальные задумки.

А еще Fable 2 даст нам поиграть за персонажа женского пола. Притом этот самый персонаж может забеременеть и родить ребенка. При наличие детей появятся и новые квесты, как-то связанные с ними. Идея интересная и нестандартная, как она будет реализована, мы узнаем только после релиза.

Fable 2 вполне по силам сделать революцию в так медленно развивающемся жанре RPG, по крайней мере задатки у игры на это есть. Дело за Питером Мулине и его Lionhead.

Heavy Rain: The Origami Killer

Жанр: Интерактивный триллер
Разработчик: Quantic Dream
Релиз: 2008 год

Обычно как бывает с разработчиками, взявшимися за нестандартную игру? Они тихо, мирно делают свой проект, попутно подыскивая издателя (надо учесть, что еще не каждый возьмется издавать какую-то подозрительную игру, неподходящую под общепризнанную классификацию. Например, какая-нибудь Microsoft очень редко связывается с продукцией подобного рода). Допустим, издатель найден, игра доделана и выкинута на прилавки магазинов. Разработчики потирают руки в ожидании прибыли и признания, но происходит неожиданное: игра вроде бы собирает неплохую прессу, но совершенно никак не продается. Именно так произошло с гениальной Psychonauts Тима Шафера, которая хоть и была одобрена прессой, продалась ужасно скудным тиражом. Разработчики после провала обычно либо принимаются за новый проект (если есть деньги), яростно пытаясь доказать свою состоятельность, либо попросту объявляют себя банкротом.

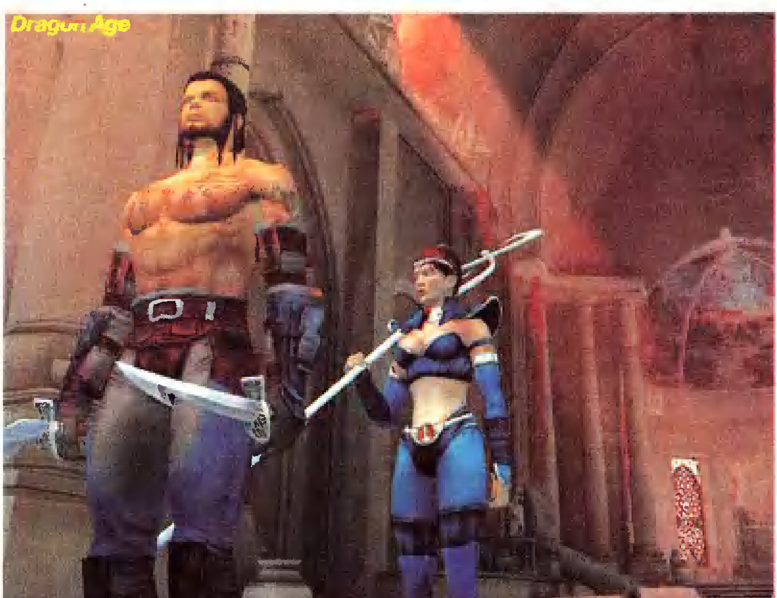
У Quantic Dream все было кардинально наоборот. Я думаю, все помнят и тем более знают теперь уже легендарный Fahrenheit. В 2005 году о ней щебетало все геймерское сообщество. И не удивительно, инновационный геймплей граничил с потрясающей атмосферой и шикарным детективно-фантастическим сюжетом. Fahrenheit стал вехой в истории, его будут помнить и перепроходить еще долгие годы. Лично для меня Fahrenheit — это лучший нуар со времен второго Max Payne, бесспорно лучшая игра 2005 года, да и вообще одна из лучших игр, которую я прошел (а их, поверьте, не мало). Так вот, Fahrenheit не стал для Quantic Dream надгробной плитой, как многие могли подумать, более того, он продался довольно приличным, около миллионным, тиражом, что позволило этим бравым парням взяться за новый проект такой же безумный, нестандартный и, конечно же, гениальный.

О Heavy Rain на данный момент известно катастрофически мало. Quantic Dream пока не желает делиться какими-либо подробностями, поэтому приходится собирать информацию буквально по крупицам. Известно, что в Heavy Rain не найдется места фантастике, это интерактивный драматический триллер, в котором главным героем станет девушка. Геймплей некоторыми элементами отдаленно напомнит Fahrenheit, но в целом будет в корне от него отличаться. С радостью поведал бы вам еще что-нибудь касающееся игрового процесса, но, увы, информации крайне мало.

Графика, судя по технодемке, показанной на E3 2006, ожидается сногсшибательная. Потрясающая детализация заслуживает аплодисментов, такими темпами лет через пять нас может ждать фотореалистичность практически во всех играх.

На данный момент Heavy Rain видится одним из самых перспективных проектов 2008 года. Можно было бы приписать еще кучу эпитетов, но думаю, не стоит, — об игре известно слишком мало, и поэтому рановато превозносить ее до небес. Тем не менее, я полностью верю в Quantic Dream, если у них получилось соорудить игру 2005 года, то вполне может быть им суждено обойти всех и в 2008-ом?..





Alan Wake

Жанр: Action
Разработчик: Remedy Entertainment
Релиз: 2008 год

Знакомьтесь, Алан Уэйк — передовой американский писатель, специализирующийся на жанре а-ля Стивен Кинг. Написав книгу, которая сразу стала бестселлером, Алан Уэйк чувствует себя счастливым человеком, но случается необъяснимое: пропадает его девушка (жена?). Главный герой подавлен, и полиция ничем не может ему помочь. Более того, в скором времени выясняется, что девушка Алана исчезла при точно таких же обстоятельствах, какие были описаны в той самой книге-бестселлере, которую написал главный герой. У Уэйка начинается затяжная депрессия, и он решает расслабиться и съездить в какой-нибудь славный, тихий городишко. Так он попадает в Брайт Фоллс, откуда и начинается игра. По приезде в город с Аланом начинают твориться еще более странные вещи, а параллелей с его книгой становится еще больше. Днем вроде бы спокойный город ночью превращался в настоящий ад.

Вот такая любопытная завязка. Разумеется, сюжет не линеен, наши решения в процессе прохождения, в конечном счете, приведут к нескольким концовкам. Главное, чтобы сюжет не оказался перегружен именами, как это было в Max Payne 1/2 (если кто не в курсе, то именно Remedy создали теперь уже культового Макса).

Если посмотреть на игру, так сказать, анатомически, то получится примерно следующая картина. Ноги у нас определенно от GTA, потому что город Брайт Фоллс полностью открытый для исследования, по нему можно передвигаться как на своих двоих, так и на машине, плюс в городке днем разрешат выполнять различные задания (квесты). Ноги у нас растут из, хм, туловища, которое игра унаследовала от Max Payne. Алан, как и Макс, прекрасно стреляет из различных видов оружия, умеет укладывать врагов пачками и с ужасно умным, ну или трагичным видом рассказывать о своей неудавшейся жизни. Единственное, с чем не дружит Alan Wake, так это с замедлением времени. Обидно, но переживем, благо интересностей без slo-mo хватает. Ну а голова досталась игре от Silent Hill. Тут, как и в Тихом Холме, на нас будет давить психологический ужас, заставляющий волосы шевелиться скорее от шорохов и стонов, нежели от неожиданно выскакивающих из разных углов монстров. Также сложно не отметить некоторую схожесть Брайт Фоллс и Тихого Холма. При взгляде на Брайт Фоллс не покидает ощущение обреченности, что ли; накинуть на городок туман — и сходство с Silent Hill станет чуть ли не стопроцентным.

Картинка в Alan Wake очень приятна, все аккуратно и с любовью прорисовано, видно, что девелоперы вкладывают в свою разработку душу. Но, думаю, скриншоты расскажут вам об этом больше чем я.

Remedy предпочитает шлифовать свою игру несколько лет, чем выпускать сырой неинтересный проект, это радует и заслуживает уважения. Будьте уверены, в 2008 году мы получим настоящий игровой бриллиант.

Dragon Age

Жанр: RPG
Разработчик: BioWare
Релиз: 2008 год

Подробностей о Dragon Age, разрабатываемой знаменитой студией BioWare, известно крайне мало. Официальный сайт находится практически в спячке, девелоперы лишний раз стараются о проекте не вспоминать, и единственным, по сути, источником информации становятся форумы фанатов. А ведь Dragon Age был анонсирован аж в 2004 году.

Сами разработчики позиционируют игру как мрачное героическое фэнтези. Т.е. в Эпохе Дракона нас, скорее всего, ждет стандартный набор из эльфов, гномов, темного буки, пришедшего в наш мир, и прочих особенностей, присущих фэнтезийной семье.

Действо будет происходить в придуманном с нуля мире, а если точнее — в королевстве Ferelden. Каков размер королевства, пока неизвестно, но, скорее всего, немаленький. По слухам, специально для Dragon Age лингвистами было придумано три языка. Все они должны максимально отличаться друг от друга и способствовать более полному погружению в атмосферу игры.

Ближе всего геймплей окажется к Baldur's Gate и Neverwinter Nights. Мы, как и раньше, будем исследовать мир в режиме реального времени, выполнять квесты, сражаться (бои можно ставить на паузу и раздавать приказы соратникам), общаться с сопартийцами и многочисленными NPC, ну и, конечно же, постоянно лавировать между добром и злом (хотя два этих понятия, как и в Mass Effect, будут довольно размыты).

Касательно графики ничего не скажу. Свежих скриншотов из игры мне найти не удалось, а старые не вызывают ничего кроме улыбки. Но все же биоварофцы подвести не должны. Вполне возможно, что уже сейчас Dragon Age поставлена на технологичные рельсы Mass Effect.

В общем, нас ждет настоящий духовный наследник предыдущих игр от BioWare. Не понятна только политика канадцев: вместо того чтобы трубить о проекте на каждом углу, разработчики предпочитают с серьезным лицом хранить тайну. Может, время для пиара еще не пришло?

Spore

Жанр: симулятор
Разработчик: Maxis
Релиз: весна 2008 года

Spore может стать как самой революционной и инновационной игрой за последние годы, так и очень громким провалом. Но так думали, наверное, обо всех проектах Уилла Райта — человека, который придумал SimCity, The Sims и еще ворох проектов теперь уже поросших мхом. Вспомните, с каким скепсисом отнеслось игровое сообщество к анонсу The Sims, и что теперь? Если не ошибаюсь, самая продаваемая за всю историю.

Окончание на стр. 30-31



АНОНС

Во что поиграть в 2008 году

Начало на стр. 28-29

Spore — проект с фантастической базой для реализации самых смелых идей и потрясающей реиграбельностью, проект, в котором столько необычных возможностей, что даже не верится, реально ли их все качественно реализовать. Уилл Райт уверенно говорит: «Реально», и уже который год колдует над игрой.

Spore мы начинаем бесформенной амебой, которая бороздит просторы безграничного доисторического океана, поедает микроскопические организмы и пытается быть не съеденной более крупными тварями. Это, так сказать, первая часть геймплея — аркадная. Толком не известно, что она будет собой представлять, так что не стоит на ней зацикливаться.

Как Питер Мулине (Fable, Black & White) понял, что людям нравится выбор между добром и злом, так и дядюшка Уилл Райт понял, что дай человеку возможность создавать что-нибудь, например, города (SimCity) или маленького человечка с домом (The Sims) — и тот будет счастлив, как ребенок, получивший конфету. В Spore Уилл Райт решил не отходить от данной аксиомы. Чуть выше я упомянул, что у игры фантастическая база для создания самых смелых идей, проявляется она, прежде всего в создании подконтрольных существ после того, как вы побыли какое-то время амебой. С помощью местного редактора можно создать все, что душе заблагорассудится — от максимально похожего на человека существа до шестилапого личинкообразного нечто. Мне, правда, достоверно неизвестно, существа полностью создаются в начале игры или их надо после каждого витка эволюции модифицировать, добавляя новые конечности, но думаю, это не вопрос века, так что двигаемся дальше.

После того как вы создали образ своих подопечных, игра входит во вторую стадию, и из аркады превращается в стратегию, которая больше всего напоминает SimCity и, как ни странно, Civilization. С SimCity-частью, думаю, все понятно, а вот на схожести с Civilization неплохо бы внимание и заострить. Дело в том, что ваша подконтрольная раса существ постоянно эволюционирует и нам, как и в Civilization, предстоит направлять этот процесс в нужное русло.

Если вы все сделаете правильно, то увидите третью стадию — космическую. Построив маленький космический корабль, мы сможем колонизировать другие планеты, общаться с другими расами и т.п. И вот тут игра практически безгранична, ведь солнечных систем соседствующих с нашей, в Spore не то что много, а очень, очень много.

Но как все будет реализовано? Каков потенциал космической части? В чем смысл игры, и когда можно считать ее пройденной, если солнечных систем, которые дозволено колонизировать, практически бесконечное множество? Вопросов очень много, но разработчики не спешат давать на них ответы, предлагая дождаться релиза. Если бы Spore делали другие люди, сомневаюсь, что игру ждали бы так, как сейчас. Но у руля проекта стоит Уилл Райт и его Maxis, которые неоднократно доказали, что им по силам реализовать самые смелые задумки. Потенциал Spore практически осязаем, огорчает лишь то, что игра увидит свет не раньше, чем через полгода.

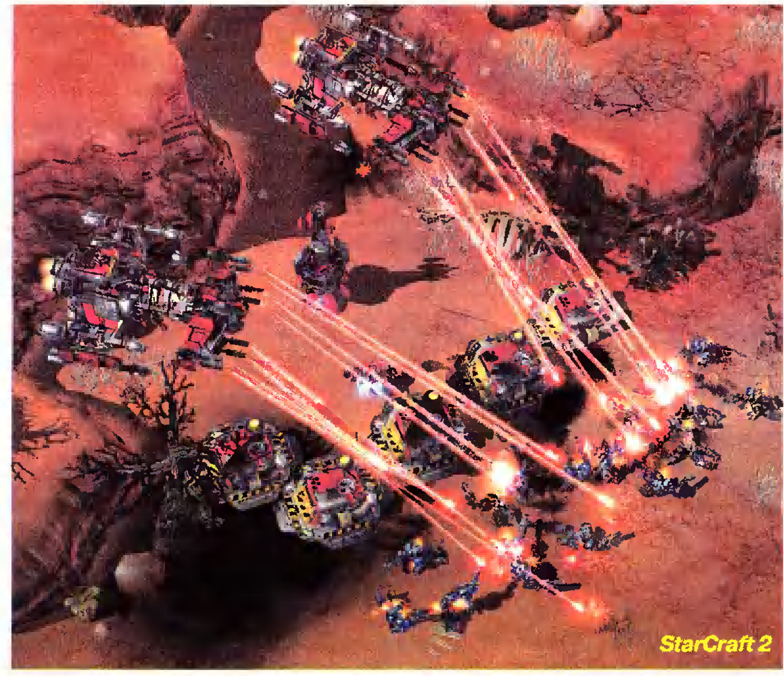
StarCraft 2

Жанр: RTS

Разработчик: Blizzard Entertainment

Релиз: 2008 год

У Blizzard всегда получаются потрясающе успешные игры. Diablo, WarCraft, StarCraft — эти три тайтла известны всему миру. И, разумеется, весь мир затаил дыхание, узнав, что Blizzard ваяет продолжение одной из них (мало кто думал, что будет анонсирован абсолютно новый проект в новой вселенной). Основными кандидатами на продолжение, по мнению общественности, были, конечно же, Starcraft и Diablo 2. И игровой мир не ошибся, Blizzard анонсировали Starcraft 2. Стратеги всей планеты принялись ликовать, а корейцы так и вообще чуть с ума не сошли, ведь они самые рьяные фанаты Starcraft. Давайте же посмотрим, что нас ждет в сиквеле самой бессмертной, популярной и, возможно, лучшей стратегии в мире.



StarCraft 2

Разработчики не решились кардинальным образом перекраивать игру, ограничившись чуть ли не косметическими изменениями. Первая часть Starcraft настолько сбалансирована, что по сей день остается в центральных рядах киберспортивных соревнований, а ведь ей уже почти десять лет. Blizzard понимает, что сделай они одно неверное движение — и легендарный баланс рухнет как карточный домик. Прежде всего, новой расы не будет, нам, как и раньше, придется поучаствовать в противостоянии людей, зергов и протоссов. Хотя, зная политику Blizzard (все секретно, никому ни о чем), мы, может быть, и пересечемся с мистическими древними ксел'нагами.

Со старыми добрыми зергами, протоссами и людьми все предельно просто. Новые юниты, боевые единицы и умения. Протоссы, например, развили свою дружбу с телепортацией и приобрели новых юнитов (Stalker, Colossus, Mothership). А зерги получили в свое распоряжение подземное нечто, больше всего напоминающее червя, отлично расправляющееся с неверными. Люди пока остаются самой засекреченной расой, но, думаю, это ненадолго.

Движок игры не вызывает каких-то запредельных эмоций, видно, что Blizzard максимально пытается придать сиквелу стиль и атмосферу оригинала. Графика теперь трехмерна и использует шейдеры, но разработчики не устают повторять, что для комфортной производительности хватит среднего компьютера.

Что ж, нет оснований не верить мастерам из Blizzard, каждая их игра стала шедевром и иконой в своем жанре. Эти люди знают свое дело и слов на ветер не бросают. Так что в конце хочется написать только одно: Starcraft 2 удастся, ведь его предок классика, а разработчик легенда.

Fallout 3

Жанр: чистокровная RPG (по крайней мере, первые части были таковыми)

Разработчик: Bethesda Softworks

Релиз: четвертый квартал 2008 года

Какой-то отрезок времени судьба третьей части Fallout находилась в подвешенном состоянии из-за краха в 2003 году ее разработчика и издателя. Black Isle Studios — девелопер первых двух частей Fallout и неоднозначного Fallout Tactics, находился под крылышком у Interplay, тогдашнего издателя игры. Но издатель этот, как водится, обанкротился, утянув с собой в могилу и Black Isle, в недрах которого кипела работа над Fallout 3. Вся собственность Interplay пошла с молотка и права на вселенную Fallout выкупила Bethesda, известная сериалом The Elder Scrolls. Когда официально подтвердилось, что у игры появились новые родители, не менее именитые, чем предыдущие, миллионы фанатов по всему миру облегченно вздохнули. Долгое время о Fallout 3 ничего не было известно, и вот в середине этого года Bethesda, наконец, рассказала, что нас ждет. Слова эти многих повергли в шок, и раскололи игроков на два лагеря. Пока одни лежали с сердечными каплями и кричали, что Bethesda загубила знаменитую серию, надругалась над легендарными предшественниками, что третья часть это Oblivion в пост ядерной оболочке, другие радостно горланили о том, что такие кардинальные нововведения пойдут Fallout на пользу, что изометрия умерла, и глупцы те, кто ожидал в третьем Фоле увидеть брата близнеца первых двух частей.

Я, если честно, еще не определился, к кому примкнуть. В чем-то я согласен и с первыми, и со вторыми, но выбрать определенную сторону у меня не получается до сих пор. Так что предлагаю вам вместе со мной посмотреть на Fallout 3 не предвзято. Изучить все подробности, касающиеся игры, и уже потом сделать вывод, который поможет определиться, верной ли дорогой идет Bethesda.

Третья часть начинается с того, что мы появляемся на свет в Убежище номер 101, и сразу же, на манер Oblivion, создаем лицо своему персонажу, задаем пол и т.п. Далее перед нами предстает наш отец, который до этого мирно стоял в сторонке. Родитель подходит к нам, и мы видим, что он удивительно похож на того, кого мы только что создали. Мелочь конечно, а приятно. Вскоре родители дарят нам книжку под названием «You are S.P.E.C.I.A.L.», и это отличная новость для фанатов игры. Разработчики не решились менять ролевую часть, и к нам в полной мере возвращается система S.P.E.C.I.A.L. Не знаю точно, но бродят слухи, что потолок развития — двадцатый уровень.

Проходит еще несколько лет, мы мирно живем в убежище, и родители вновь преподносят нам очередной подарок — знаменитый Pip-Boy. Дада, тот самый Pip-Boy, к которому мы так привыкли, путешествуя по постядерному миру в прошлых частях. В этом девайсе, кроме возможности просматривать характеристики, карты, задания и т.п., разрешено еще и прослушивать музыку середины двадцатого столетия, которую разработчики предусмотрительно лицензировали.

Время бесповоротно бежит вперед, и когда нам исполняется примерно 19 лет, наш отец благополучно исчезает. Главный герой решает оставить убежище и отправиться на поиски родителя, которого, кстати, озвучит известный по звездным войнам Лайам Ниссон. Отсюда и начинаются наши настоящие приключения, интересные и, без сомнения, опасные. Как видите, как и раньше, нам дается одна основная цель, и, попав в огромный мир, только нам решать, когда и как за нее браться. Разработчики никак не подтверждают, что события Fallout 3 как-то связаны с предыдущими частями, но думаю, какие-то намеки и отсылки к прошлым приключениям мы встретим.

Действие решили перенести на восточное побережье, это говорит о том, что Bethesda максимально пытается соригинальничать и подальше отпрыгнуть от предшественников. Т.е. полюбившихся мест мы, к сожалению, не увидим, но зато Вашингтон и окрестности прилагаются. Мир игры по сравнению с таковым из Oblivion будет намного меньше, но и намного детальней и ярче. В принципе подход правильный, зачем, спрашивается, тратить время на проработку мест, по которым игрок не пробежится даже при каком-нибудь третьем прохождении. По миру мы станем передвигаться не пешкадралем, как в первых частях, а на метро. Любопытная задумка, хотя опять же трудно вписывающаяся в легендарную вселенную. Ведь мы еще помним те полюбившиеся внезапные сражения, которые случались во время пересечения пустыни. Интересно, можно ли тормознуть поезд и выйти на каком-нибудь не заселенном участке карты?

В игре будут присутствовать различные группировки. Присоединившись к одной из них, в другую вы вступить уже не сможете. Согласитесь, реиграбельность повышается, но еще больше она повышается из-за того, что в Fallout 3 планируется от 9 до 12 абсолютно не похожих концовок. Впечатляет.

Теперь, думаю, стоит рассказать о боевой системе. Именно она вызывает больше всего противоречий и горестных вздохов фанатов. Как вы помните, в оригинальном Fallout мы перемещались по миру в реальном времени, но как только начиналась фаза боя, игра сразу же переходила в пошаговый режим. Эта система всем так полюбилась, что представить Fallout без нее очень трудно. Bethesda же без зазрения совести пустила эту самую систему под нож. Теперь даже бои станут проходить в реальном времени, но в нужный нам момент мы сможем поставить игру на паузу, во время которой реально, например, прицельно выстрелить по разным частям вражьего тела. Не знаю, как вам, но для меня такая боевая система просто кощунство.

Играть мы будем от первого лица, и хотя нам предоставят право повесить камеру за спину главного героя, сомневаюсь, что кто-то этим воспользуется (вспомните, какой вы приоритетно вид ставили в Oblivion). Т.е. в принципе для меня вырисовывается картина, говорящая о том, что Fallout 3 — экшен (шутер) от первого лица.

В конце хочу сказать, что тот Fallout, который все знают, помнят и любят, мы не увидим уже никогда, как бы обидно это ни звучало. Bethesda отличный разработчик, но я сомневаюсь, что у них получится сделать третий Фолл таким же проработанным, как предыдущие части. Fallout 3 определенно будет уже совершенно другой игрой, интересной, графически приятной, разнообразной, качественной и самой ожидаемой в 2008, но другой.

Я все еще на распутье...



Fallout 3

Legendary: the Box

Жанр: FPS

Разработчик: Spark Unlimited

Релиз: 2008 год

Молодая компания Spurk Unlimited сделала очень грамотный ход: пока все остальные штампуют шутеры с инопланетянами, клонами, роботами, она анонсирует проект, в котором главному герою противостоят минотавры, оборотни и грифоны.

Признаться, первые ролики из игры впечатляют. Нам демонстрируют какие-то головокружительные кадры, везде мелькает мифологический зоопарк, огромное существо, больше похожее на ходячую груду мусора, во все стороны расшвыривает машины,


Legendary: the Box

напуганные люди пытаются укрыться от наседающих тварей. Такое ощущение, что смотришь очередной голливудский блокбастер, правда после нескольких просмотров этих самых роликов наметанный глаз подмечает несуразную анимацию местных NPC, некоторую аляповатость графического движка и еще несколько мелких помарок. Но на фоне общей задумки проекта эти недочеты как-то меркнут, к тому же они вполне исправимы.

Сам игровой процесс не представляет собой что-то сверхъестественное. Нас ждет вполне обычный рельсовый шутер, с богатым арсеналом, магией (да, будет и магия), необычными врагами и эпическим размахом. Не знаю почему, но меня все же одолевают некоторые сомнения. Да, первые кадры Legendary показывают замечательную, эффектную постановку, но именно постановку, вполне возможно, что в самой игре таких моментов раз-два и обчелся. Разработчики, разумеется, говорят, что нас на всем протяжении должен сопровождать такой голливудский хаос.

Короче говоря, в идеале к нам грядет очень неплохой шутер. Остается надеяться, что молодой, хотя и составленной из профессионалов, команде удастся соорудить настолько масштабную игру.

Far Cry 2

Жанр: FPS
Разработчик: UbiSoft Montreal
Релиз: конец 2008 года

В 2004 году первый Far Cry произвел эффект разорвавшейся бомбы. Пока все игровое сообщество, затаив дыхание, ожидало выхода Doom 3 и Half-Life 2, немецкая студия без лишней помпы выпустила игру, которая заочно стала в один ряд с долгостроями Valve и Id Software. Far Cry выделялся качественной экшен-составляющей и ярко блистал благодаря своей графике, на тот момент, без сомнений, революционной. Многие даже задались резонным вопросом: а смогут ли обойти немецкого вундеркинда проекты Джона Кармака и Гейба Ньюэла.

Конечно же, после выхода настолько успешной первой части, геймеры принялись ждать анонс сиквела. Но время шло, а новостей все не было. Вскоре Crytek, разругавшись с издателем — UbiSoft, перебежала под крылышко EA. Права на Far Cry немецкая студия потеряла, но сильно по этому поводу переживать не стала, анонсировав Crysis.

И вот спустя три года после выхода оригинального Far Cry, UbiSoft заявляет о начале работ над продолжением. Информации по игре на данный момент не много, но все же кое-что раскопать удалось. Разработкой сиквела занимается знаменитая UbiSoft Montreal. Действие развернется происходить в Кении, куда главный герой отправляется разобраться с одним зарвавшемся продавцом оружия. В стране в это время бушует гражданская война, и мы попадаем в головокружительный водоворот событий.

Игра по сравнению с первой частью сделала ощутимый шаг вперед. Заявленный мир теперь бесшовен, а его размер составляет что-то около 50 квадратных километров. К тому же нас не привязывают к сценарию, а просто дают перечень заданий и мы уже сами решаем, как и в какой последовательности их выполнять. В Far Cry 2 будут различные фракции, к которым нам разрешат присоединиться. Чем-то все это напоминает, извините за аналогию, Xenus. Не находите?

Что до технологической части, то тут нам обещают какие-то запредельные вещи. Трава, по заверениям разработчиков, приминается под колесами автомобилей, огонь в подожженной вами саванне распространится в ту сторону, в которую дует ветер, а ракета повалит дерево (привет Crysis), на каком бы расстояние оно от вас не находилось. Графика игры оставляет исключительно положительные эмоции: скриншоты показывают нам потрясающе живописные пейзажи африканских саванн, детально прорисованное оружие и многие другие технологические фишки, которые трудно описать словами.

По заверениям представителей UbiSoft, игра разрабатывается исключительно для PC. Согласитесь, на фоне повсеместной консолизации и бравадах о смерти ПК-платформы, это обещание видится глотком свежего воздуха.

Разумеется, обо всех занятных играх следующего года я не смог бы рассказать вам просто физически. Но думаю, о самых ожидаемых поведать мне все же удалось.

Я не ставил своей целью подробно описывать каждый проект, просто хотел выделить самые, на мой взгляд, важные моменты, надеюсь, у меня это получилось. Впереди вас ждет еще много интересного, так что оставайтесь с нами. Приятных игровых дней!

Outcast
Cyberoutcast@rambler.ru


Far Cry 2

АНОНС

Star Wars: Force Unleashed

Жанр: *TPS*
Платформы: *Xbox 360, PS3, PS2, PSP, DS*
Разработчик: *Lucas Arts*
Издатель: *Lucas Arts*
Дата релиза: *второй квартал 2008 года*

Любите ли вы "Звездные Войны" так, как люблю их я? Невероятно захватывающие и эпичные истории про бесконечное противостояние между адептами Светлой и Темной сторон Силы: джедаями и ситхами. Без сомнения, великий человек Джордж Лукас 30 лет назад создал культ, у которого на сегодняшний момент насчитываются миллионы поклонников. По вселенной "Звездных Войн" снято 6 полнометражных фильмов-эпизодов и десятки фанатских "короткометражек", написано и издано под сотню литературных произведений. Но ярче всего творения господина Лукаса "засветились" на просторах виртуальных развлечений. Вы только подумайте — не существует такого игрового жанра, в котором хотя бы раз не промелькнул логотип "Star Wars". От первобытных файтингов и квестов до современных экшенов, стратегий и РПГ — вся игровая индустрия на протяжении 20 лет полностью находилась в "зоне покрытия" знаменитого культа. По какой еще "вселенной" был создан такой жанровый винегрет или хотя бы подобный ему? Правильно, такого масштаба не достиг никто.

За "окончанием" и перед "началом".

Несмотря на то, что по "Звездным Войнам" было выпущено огромное количество игр, наш сегодняшний гость — это нечто большее, чем просто "проект по вселенной". Star Wars: Forse Unleashed — новая игра от Lucas Arts — позиционируется как совершенно новый (7-й по счету) эпизод фантастической саги, сценарий для которого больше года писал сам Джордж Лукас. Все официально и очень серьезно, настолько серьезно, что первый трейлер Star Wars: Force Unleashed в течение недели "крутили" на Национальном телевидении США. Чтобы понять, насколько это круто, представьте, что ролик какого-нибудь "Сталкера" целых семь дней показывают по БТ или ОНТ.

События игры разворачиваются в двадцатилетнем промежутке между двумя трилогиями — в эти самые 20 лет в Империи происходили странные события. Оказывается, у Дарта Вейдера был тайный ученик. Кто это юное дарование — неизвестно, ни в одной книге о нем ни разу не упоминается. Зато достоверно известно одно — падаван лорда Вейдра настолько могуч, что, при помощи Силы, без особого труда роняет на землю тяжелый крейсер класса "Звездный Разрушитель" (самый большой и мощный военный корабль в Империи, не считая "Черной жем..", извините, "Звезды Смерти").

Новостная лента

По традиции начнем со всего хорошего, доброго и светлого... Первая хорошая новость, всплывшая из тех немногих крупиц информации о Star Wars: Forse Unleashed, то, что в игре используется анимационная технология "euphoria" от компании Natural Motion (к слову, она же используется и в "GTA 4"). А это значит — высочайший уровень анимации, которая напрямую связана с игровой физикой и "виртуальной" окружающей средой. Вторая хорошая новость — про упомянутую выше игровую физику. Впервые в истории игровой индустрии будет использована система разрушения моделей и окружения, основанная на молекулярном составе поверхностей. То есть штурмовик, ловко и умело брошенный вами в лист тонкого пластика, проломит его точно так же, как бы проломил и в реальном мире. Третья хорошая новость — Lucas Arts "рассказали" про эту самую достоверную физику искусственному интеллекту (нечто подобное сделают Spark Unlimited в своем Legendary: The Box), что сулит чуть ли не революцию в жанре.

Кстати о жанре. Судя по всему, Star Wars: Forse Unleashed по духу будет больше похожа на линейку Jedi Knight. Это значит, что мы в роли суперсекретного и суперсильного ученика Дарта Вейдера на протяжении всей игры будем сжигать, душить, толкать врагов с помощью Силы и мелко шинковать их лазерными мечами. Хотя, при желании, можно достать свой табельный бластер и показать всем, как пользуются "огнестрельным" оружием настоящие великие Ситхи.

Ну и напоследок немного отрицательной информации — Star Wars: Forse Unleashed анонсирована почти на всех существующих платформах (включая даже "карманные консоли"), кроме... PC, по крайней мере пока. И если игра все же будет портирована на "персоналки", то случится это не раньше 2009 года. Но теперь у нас хотя бы появилась "новая надежда" на возвращение "Звездных Войн" в жанр экшенов.

Евгений Янович





АНОНС

Left 4 Dead

Жанр: *Action*
Разработчик: *Turtle Rock Studios*
Издатель: *Valve*
Платформа: *PC, Xbox 360*
Системные требования: *не объявлены*
Дата релиза: *2008*
Сайт: *www.l4d.com*

Чем прочнее входит интернет в нашу жизнь, тем большее распространение получают онлайн-игры. Уж как только разработчики не извращаются в оригинальности своих проектов. Turtle Rock Studios (создатели Counter-Strike: Condition Zero) решили переплюнуть знаменитую "контру" по всем показателям в многопользовательском зомби-хорроре Left 4 Dead.

Dead or Alive

Всегда приятнее играть с живыми людьми, нежели с ботами. Но чаще всего нам предлагают противостояние друг другу. Идея кооперативного прохождения не нова, но на PC встречается нечасто. Сюжет незатейлив: по городу расползся вирус, превращающий людей в зомби. Нам предстоит выступить в роли счастливчиков, которым каким-то чудом удалось избежать заражения. И по традиции, придется отбиваться от вездесущих зомби, они же живые мертвецы, они же "люди, которым не повезло". Цель игры максимально проста: добериться до точки эвакуации и не попадитесь зомби на обед.

Всего для прохождения будет предоставлено 4 кампании, в каждой по 5 карт. Этого, конечно, мало, учитывая, что в компании прохождение куда веселее, но после выхода игры обещают выпустить дополнительные наборы, которые можно будет скачать отдельно. Это не может не радовать. Во имя зрелищности, карты решено было сделать линейными. Прохождение каждой кампании займет около часа, но только в том случае, если будет действительно хорошая и слаженная командная игра. Упор сделан на кооперативное прохождение, поэтому герои-одиночки долго не протянут. Само же смертоубийство развернется на фоне уже давно всем привычных американских городков.

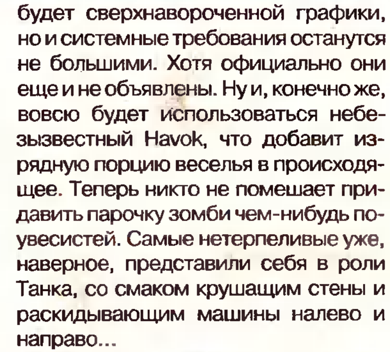
Компания выживших людей донельзя колоритна: Фрэнсис — здоровый и татуированный байкер, Зои — девушка из богатой семьи, Билл — бывший Вьетнамский военный и Льюис — темнокожий менеджер небольшой компьютерной фирмы. Кроме внешнего вида, герои ничем различаться не будут.

Средств укрощения зомби вполне достаточно: начиная с пистолета и шотгана и заканчивая различными винтовками и узи. Для любителей устроить массовую зачистку территории в наличии имеется коктейль Молотова и небольшая, но мощная бомба. Изначально у каждого героя будет стандартный "джентльменский" набор оружия. Туда входят лишь самые необходимые средства борьбы с нежитью. Остальное оружие, более мощное и следовательно эффективное, разбросано по уровню или выдается по окончанию его прохождения. Патронов хватать не будет, придется отбиваться прикладом или голыми руками. Ущерб наносится не только врагам, но и своим товарищам, так что в особо жарких перестрелках палить куда попало чревато потерей члена команды.

Кровь за кровь

Кроме рядовых зомби, противостоять людям будут боссы. Именно их шкуру в мультиплеерных баталиях и придется примерить второй команде. Боссы не являются главными злодеями в конце уровня, как мы обычно привыкли видеть, а своего рода "вожаками" толп зомби. Всего их насчитывают пять видов, и каждый из них обладает уникальными способностями. Самым грозным боссом является Танк — огромный монстр чудовищной силы, крушащий все и вся на своем пути. Бумер — медлительный, но от этого не менее опасный. Он обливает жертву содержимым своего желудка, на которое начинают сползаться зомби. Охотник быстро бегает, далеко прыгает и к тому же карабкается по стенам, спрыгивая на головы недругов, — есть чего бояться. Курильщик с помощью своего длинного языка (аки жаба болотная) остановит любого, кто попытается скрыться. А если жертва окажется хитрой и спрячется в каком-нибудь закоулке, то вполне возможно, вытянет и оттуда. После своей смерти оставляет облако ядовитого газа, в котором люди начинают испытывать удушье и теряют возможность говорить (общение — неотъемлимая часть игры, но о нем чуть позднее). Видимость в этом облаке довольно плохая, дабы не потеряться, разбегаться в панике во все стороны не стоит. И, наконец, Ведьма. Недоступна для управления, но не менее опасна, чем Танк. Обнаружить ее присутствие можно при помощи фонарика (который станет вашим верным спутником на протяжении игры) или же ведя стрельбу в непосредственной близости от нее. Убивает одним прикосновением, поэтому лучше с ней не сталкиваться. Для поддержания баланса в сражениях 4 на 4 использовать Танка запрещено. Он вступает в игру, когда в команде зараженных есть лишь один игрок. Но не стоит расслабляться: даже один Танк способен задать жару, что мало не покажется. Но ведь никто не устоит против организованной атаки. И, естественно, тактика игры за зараженных в корне отличается от тактики выживших. Мутанты быстро возрождаются, но так же легко умирают, поэтому простым кавалерийским наскоком ничего не добиться.





Чтобы не потерять друг друга и не быть съеденными, выжившие могут отслеживать соратников по зеленоватому свечению даже сквозь стены. В игре предусмотрено кровотечение. Чем меньше хитпоинтов — тем медленнее вы ходите. Когда же уровень жизни у людей близок к нулю, они теряют возможность двигаться, но все еще могут стрелять. Таким образом, шанс на спасение остается, если вас не съедят до оказания помощи. По уровню разбросаны пилюли, на время повышающие здоровье. У каждого из членов команды есть аптечка. Ее всегда можно потратить на себя любимого или же спасти жизнь члену команды. Во время помощи другу вы абсолютно беззащитны и уязвимы. Если же спасти напарника не удалось и он отошел в мир иной, то его участь либо стать сторонним наблюдателем происходящего, либо оказаться в каком-нибудь замкнутом помещении (например, в туалете), откуда без посторонней помощи ему уже не выбраться. Ориентируясь на все то же свечение, его спасают верные друзья-товарищи. Респавниться можно будет всего лишь три раза за раунд, поэтому придется рассчитывать свои силы и не лезть в битву на авось.

Страх.com

Игра разрабатывается на последней версии движка Source. Пусть там не будет сверхнавороченной графики, но и системные требования останутся не большими. Хотя официально они еще и не объявлены. Ну и, конечно же, вовсю будет использоваться небезызвестный Havok, что добавит изрядную порцию веселья в происходящее. Теперь никто не помешает придавить парочку зомби чем-нибудь поувесистей. Самые нетерпеливые уже, наверное, представили себя в роли Танка, со смаком крушащим стены и раскидывающим машины налево и направо...

Большие надежды возлагаются на атмосферность игрового мира. Чтобы хорошенько запугать игроков, простыми темными локациями и злобным рычанием зомби уже не отделаться. Нагнетанию атмосферы хорошо поспособствуют живые оппоненты, от которых можно ожидать чего угодно. Хотя, что мешает сделать вам то же самое? Большое внимание уделяется мелочам. Например, люди смогут закрывать за собой двери, дабы отделаться от надоедливой толпы живых мертвецов. Или же, наоборот, боссы будут открывать их, выпуская своих голодных собратьев на охоту.

Если же вам не удалось собраться поиграть в компании, отсутствующих друзей заменит ИИ. Ему уделяется особое внимание, так как мало кому понравится убивать зомби, постоянно застревающих в ящиках и в стенах. Поведение ИИ стараются максимально приблизить к действиям живых игроков. Место респавна зомби будет динамически определяться во время игры, так же, как их количество. Каждый раунд обещает быть неповторимым и уникальным, так что реиграбельность у проекта огромная. Нам остается лишь уповать на мастерство разработчиков.

Учитывая, что своих союзников вы не будете видеть, для общения друг с другом заготовлено более тысячи фраз, которые вряд ли успеют приесться. При приближении каких-либо опасных противников, ваш альтер-эго сам будет произносить фразы предупреждающие об опасности.

В ожидании чуда

Игра выходит и на PC, и на Xbox 360. Благодаря сервису Live Anywhere у самых ретивых писишников появляется отличная возможность надрать задницы консольщикам. А тем, в свою очередь, доказать, что никакая клавиатура и мышка не сравнятся с геймпадом. Разработчики действительно пытаются создать неординарный и стильный проект. В наше время иногда трудно собрать друзей вместе, и, кто знает, может быть, именно Left 4 Dead сделает это.

Bublic





виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Верстка Александра Воронецкого.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. Подписано в печать 5.12.2007 г. в 21.00.

Тираж 27 516 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 6543.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12